ドクター・ドブズ・ジャーナル日本版12月号増刊 12月30日発行
PC-PAGE GURU

おもしろくて役に立つパソコンライフマガジン

GURU

一冊まるごとの大特集

このゲームにハマれ!
世紀末のパソコンゲームガイド

1994 Vol.9
FINAL!
680YEN



新製品ぐるぐるレビュー

迷っている人のためのプリンタ・ガイド

NEC 98MULTi CanBe

寺山修司『書を捨てよ、町へ出よう』

ロドニー・グリーンブラット『DAZZELOIDS』

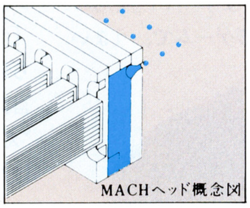
EPSON

その秘密は720×720dpi。エプソンは、ディテールがちがう。

プリントアウトには、あなたがまだ見たこともない美の世界がひろがっています。ウルトラファインカラーインクを超微粒子にして噴射し、緻密に、丹念に色彩を表現するエプソンMJカラープリンタ。エプソンならではのマイクロテクノロジーが、他のインクジェットプリンタの追随を許さないディテール表現を可能にしました。その質感と色彩の再現力は、まさにフォトクオリティ。720×720dpiの超高精細による表現力でフルカラーの世界を描くエプソンMJカラープリンタ。ディテールに美が宿ります。

かつてない美しさを可能にした4カラーヘッド〝MACH〞。

エプソン独自のMACHテクノロジーは、インク粒子を限りなく小さく(従来の1/2以下)するとともに、ばらつきのない美しいインク粒子を形成。しかも高速かつ正確に噴射します。また、印刷と同じ黒+Y、M、Cの4カラーで再現するため、印刷物により近いリアルなフルカラー出力が可能です。



MACHヘッド概念図

新開発のウルトラファインカラーインク採用。

浸透性・拡散性に優れた超微粒子カラーインクを開発。熱を利用したサーマルジェット方式に比べ、発色がよくカラフルな美しい出力が可能です。また、速乾性にも優れ(従来比約100倍)、色にじみが少なく色ベタ面の文字や細い罫線も美しく再現できます。

横縞や色ムラを解消。精密駆動マイクロウィーブ機能。

従来のグラフィック印刷で見られたヘッドの走査ムラによる横縞や色ムラ。エプソンは精密駆動マイクロウィーブ機能でこれを解消。さらに、エプソン独自のハーフトーン(2値化)技術により自然なトーンのグラデーション表現が可能です。

世界初*1、720×720dpiの超高密度画質。

スーパーファインモードで専用紙を用いれば、世界初720dpiの超高密度画質を実現。写真に肉薄するリアルなフルカラー出力が可能です。ファインモードなら、普通紙で360dpiの高密度画質を達成しています。

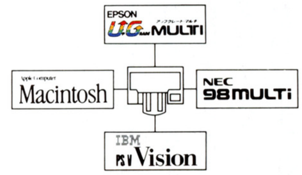
使うほどにうれしい低ランニングコスト。

カラーA4(標準原稿)/1枚あたり約11円*2、モノクロA4(標準原稿)/1枚あたり約1.8円*3の低ランニングコストを実現。インクを超微粒子化でき、インク消耗が少ないMACHだからこそ可能になりました。

●Windows、Macintosh等に対応したI/Fを標準装備。●クラス最速を誇る応答性の高いMACHテクノロジーにより高速印刷が可能。ワープロ、表計算などモノクロ印刷主体の通常のプリントワークにも最適。●ESC/P V.2搭載。ラスターグラフィック対応で高速出力が可能。またアウトラインフォント(明朝、ゴシック、毛筆)標準装備*4。●A4/100枚、ハガキ/30枚をセットできるオートシートフィーダ標準装備。●カラー原稿も美しく縮小できる50%、80%の縮小モード搭載*5。

マルチメディア・パソコンにジャストフィット。

エプソン・プリンタだからさまざまなパソコンに接続可能。マルチメディア・パソコンの創造力をカラフルかつ高精細にアップグレードします。



フルカラー対応高画質マッハジェットプリンタ

MACHJET COLOR マッハジェットカラー

MJ-700V2C

標準価格 ¥99,800(税別)

インクカートリッジ(カラー・黒)標準添付
Windows & Macintosh用プリンタドライバ*6標準添付



※1:カラーインクジェットカテゴリー。※2:A4、各色7.5%で換算。※3:A4、1500文字/枚で換算。※4:アウトライン印字を行うにはアプリケーションソフトが自由なフォントサイズ指定をサポートしている必要があります。※5:縮小機能はESC/P、ESC/Pスーパーモード出力時のみ有効です。Windows、Macintoshでの出力時は、アプリケーションソフト側の縮小機能をご利用ください。※6:添付のプリンタドライバはMicrosoft Windows 3.1以上/Macintosh漢字Talk7以降の対応になります。●会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。

NEW



B4対応カラープリンタ

AP-400V2

¥49,800(標準価格/税別)

B4ヨコのDOSデータがそのままのサイズで印刷できます。(オプション)
- 明朝、ゴシック、毛筆のアウトラインフォント搭載。
- いろいろなものに印刷できる「ワクワクおもしろ印刷」。
- 色鮮やかな8色カラー印刷対応。

超精細、つまり高画質。

COLOR IMAGING EPSON

1000万人高画質体験キャンペーン実施中!('94年12月25日までの土・日・祝日、全国の店頭にて)
各種印刷サンプルをご用意しました。その美しさをぜひ体験してください。
お客様のお手持ちの写真をスキャナで取込んだオリジナル年賀状の作成も体験できます。

'94 EPSONカラーイメージング大賞 **めざせグランプリ100万円!オリジナル作品募集中。**('95年1月20日まで)
募集テーマ:①年賀状(平成7年版)②一般プリンティング(自由テーマ)③動画(自由テーマ)
初めての作品、こだわりの逸品、なんでもお気軽にご応募ください。※①②に使用するメーカー・機種は問いません。

詳しくはFaxインフォメーションまで。情報番号…高画質体験キャンペーン実施店ご案内:16、カラーイメージング大賞10。また、カラーイメージング大賞のお問い合わせは、事務局Tel:03(3563)5857でも受付中です。(10:00~17:30土日祝除く)



エプソン らくちんはがき'95 プレゼントキャンペーン実施中!
詳しくは店頭まで

今プリンタをお買いあげの方に、年賀状作成ソフト『らくちんはがき'95』for Windowsがついてきます。
○対象商品:MJ-700V2C、MJ-1050V2/1050/450、AP-400V2、LP-1000、LP-1500S
○期間:平成6年11月1日~12月31日
※このソフトにはスキャナによる画像入力機能がついています。スキャナをお持ちでない方も下記のショップのスキャナ取り込みサービス(有料)を利用すれば写真入りの楽しいはがきを作成することができます。入力等についての詳細は下記のショップまでお問い合わせください。
●イマージュ・ベリテ〒107港区南青山5-10-5九曜ビル TEL03-5467-6142 ●イースト(株)〒169新宿区高田馬場3-14-3 TEL03-3362-3151

〈資料請求番号C02〉

「今までコンピュータには興味なかったんですけど、半年前からNHK教育テレビのパソコンの番組の司会をやってて。最初は意味もわからず台本を読むだけだったのに、だんだん興味が出てきましたね。なんかできることが限りなくあるみたいだから、やりだしたらハマっちゃうんだろなって。パソコンとかはまだ持ってないんですけど」

パードルの一員として、またソロでも歌に司会に文筆活動（10月に初エッセイ集『夢のかなえかた』を近代映画社より刊行。都内では売り切れ続出とか）にと多忙な穴井さんは、暇な時間を全部ゲームにつぎこんでいる。

「最初は時間つぶしで買ったのに、最近はそっち中心の生活になってる(笑)。友達と待ち合わせて遊びに行くほどの時間はないからゲームに走ってるって感じですけど。ソフトは４つくらいしか持ってないので、同じのをずっとやってる。説明書を読まなくてもすぐやれる簡単なやつが好きなんですよ。最初『ウォーリーをさがせ』で１カ月かけてウォーリー100人探して、次は『桃太郎伝説』を半年以上かけて99年間分やって、今は『スーパーマリオ・カート』。全部金メダルをとれるまでやります。その次は自分が歌っている『CRIME CRACKERS』をたぶんもらえると思うので(笑)、ハマろうかと思ってます。『FF』をもっとスリリングにした感じのゲームで、うまい人は44時間くらいで終えられるらしいんですけど、そしたら最後に私の歌がかかるんです。感動的ですよ〜」

その曲はシングル「CRIME CRACKERS」として11月21日に、2年ぶりの2ndソロ・アルバム『SIN』も12月1日にリリースされている。

「まだ自分で曲とか作れないから、集まった曲を聞いてみて直感で気に入った曲を選んでます。でき上がってみたらオシャレでかっこよかったんで嬉しいですね」

アルバムには、テレビで見る彼女のイメージよりも大人っぽい印象を受ける詞が多い。

「２月に出した『WILD CHILD』って曲の打ち合わせのとき〝月とか魔女とか猫とかって言葉が似合う。小悪魔っぽい〟って言われて〝えーっ違うよ〜。一途だよ〟って言ったんだけど一応やるだけやってみようってことになって。レコーディングのときはまだ違和感があって口紅つけて歌ったりいろいろ苦労したんだけど、ライブでやってみたらすごいハマったんで、そういう流れでアルバムの世界ができあがったかなと」

自作の詞も１曲あり、これから少しずつ増やしていきたいとも言う。

「自分では歌手だと思ってますから。やっぱり歌はずっとやっていきたいです」

本業は歌手。そう言い切る彼女の歌を聞くためだけに日夜『CRIME CRACKERS』をやり続けるファンが多そうだ。

文＝佐々木美夏
Text:SASAKI Mika

穴井夕子

パードルこと東京パフォーマンス・ドールの穴井さん。新作のシングルはプレイステーション版ゲームソフト『CRIME CRACKERS』のエンディング・テーマ曲。ゲームに収録されている曲はゲーム・クリアするまで聞けないが、シングルCDならいつでも聞けるよ



撮影協力：BA-TSU CLUB 03-3498-7506（衣装）
／アイル 03-5497-5594（JOYSTICK）

PC-PAGE **GURU** Vol.9

CONTENTS

表紙
撮影:加藤正憲
メイク:館向寿子
スタイリスト:稲葉加奈子
AD:植野浩二



大特集





レビュー





連載



発行人:長廻健太郎
NAGASAKO Kentaro
編集人:安藤聡
ANDO Akira
編集:藤井政登
FUJII Masato
臼井かおる
USUI Kaoru
安藤健一郎
ANDO Kenichiro
上野英紀
UENO Hideki
アート・ディレクション:植野浩二
UENO Koji for FIELDS
デザイン:長薗賢江
NAGAZONO Masae for FIELDS

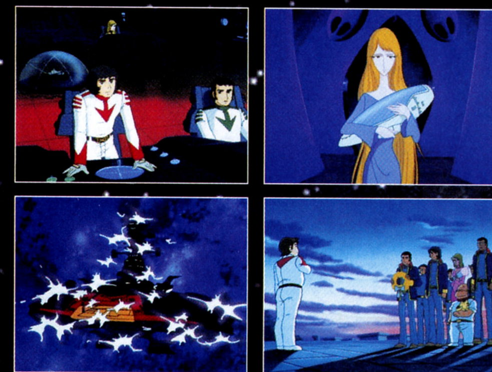
発行所:株式会社翔泳社
〒107東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361
(出版事業部販売部)
TEL.03-5467-3777
(出版事業部編集部)
写植組版:株式会社タイプランド東広
DTP出力:東京リスマチック株式会社
株式会社アビック
印刷:図書印刷株式会社
定価680円(本体660円、税20円)

宇宙戦艦ヤマト

YAMATO SCREEN POSTERS



After Dark のメーカー、Berkeley Systems 社が日本のユーザーに向けて放つ初の試み"宇宙戦艦ヤマトScreen Posters" がいよいよリリースされました。
松本零士原作「宇宙戦艦ヤマト」の劇場映画シリーズから厳選した名場面にオリジナル画を加えた40枚以上の迫力ある静止画がデスクトップを飾ります。また、スライドショー・スクリーンセーバーとして画面を満たす、美しいカラーグラフィックスが新たな感動を呼び起こします。



日本語版

3.5"FD for Mac 標準小売価格 ¥7,900

カラー機、System 6.0.5 - KT7、4MB以上の空メモリが必要です。
After Darkエンジン搭載。単体で使用可能。
PowerMacにはエミュレーションモードで対応。

開発元：**Berkeley Systems, inc.**

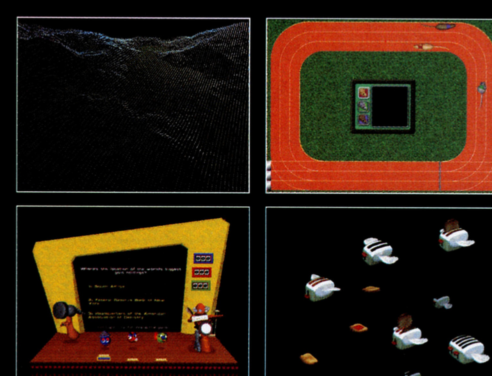
After Dark 3.0 SCREEN SAVER

NEW VERSION!!



After Dark 3.0の新機能

- ■ショートカット・キーで、瞬時に画面を表示できる。
- ■パスワード・プロテクション：スタートアップ・スクリーンでパスワード設定。
- ■After Dark 起動中のスクリーンショットを即座にデスクトップに貼りつけられる。
- ■Macのパワーやモニタを自動的にOffにする省エネ機能。
- ■見たいモジュールがすぐに見つけられるモジュール・フォルダ機能。
- ■ラットレースや PowerMac 専用モジュールなどの新モジュールが15、リニューアルされた既存のモジュールが15、After Dark の世界がまたひとつ広がりました。



英語版+日本語マニュアル

3.5"FD for Mac 標準小売価格 ¥7,900

Plus, SE, Classic, PowerBook100, Portableを除く全てのMacintosh、System 6.0.7マルチファインダー ～ KT7、4bit 以上のカラー/グレースケール・モニタ(13インチ以上推奨)、3MB以上の空きメモリが必要。PowerMacにはエミュレーションモードで対応。

開発元：**Berkeley Systems, inc.**

infinisys
インフィニシス有限会社
982 仙台市太白区向山 2-2-1, 6F
Tel. 022-216-4038　Fax. 022-224-6725

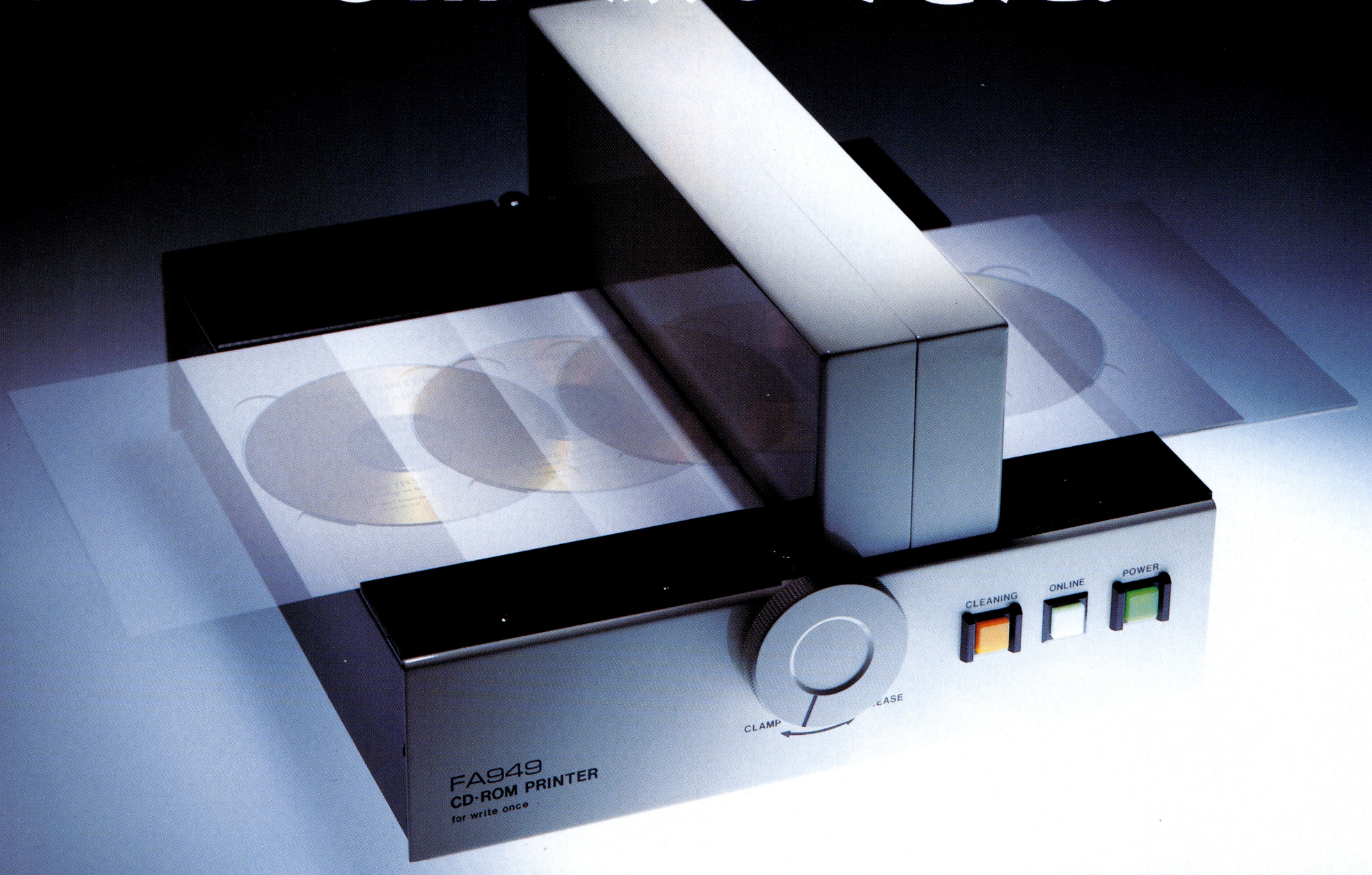
〈資料請求番号006〉



高記憶力。
大容量・高信頼設計の光磁気ディスクMO。
KAO
MAGNETO-OPTICAL DISK
230MB
MO
Rewritable
512BYTES / SECTOR
90mm (3.5")
230
KAO
MAGNETO-OPTICAL DISK
128MB
MO
Rewritable
512BYTES / SECTOR
90mm (3.5")
●低速から高速までのドライブに幅広く対応。安定した精度の高い読み書きを可能にしました。
●新開発[セラミック保護膜]がディスク記録層をガード。長期間安心して使用できます。
●[帯電防止ハードコート]が チリ・ホコリの付着やキズからディスクを守り、確かな高密度記録を実現します。
KAO MO
Magneto
Optical Disk
Macintoshフォーマット済, MS-DOS Ver.5フォーマット済も同時発売。
PC-98用
2HD
アンフォーマット
2HD
大切な情報を守る、
エラーゼロへの信頼設計。
NEW・
KAO フロッピーディスク
KD4 90m
KD4 60m
高信頼・高耐久のDDS-MRSテープ。
KAO 4㎜データカートリッジ
CD-ROMの
企画・制作を承っております。
KAO CD-ROM
確かな記録を より美しく いつまでも
KAOのOA用品
〈KAO MOディスク〉の製品に関するお問い合わせ、この広告に関するご意見・ご感想は、
〒131 東京都墨田区文花2-1-3 花王株式会社 情報事業本部 TEL.03(3616)9985まで。
〈資料請求番号007〉
花王

CD-ROMプリンター「FA949」でCD-ROMにレーベルを印刷する

CD-ROMに顔ができた。



FUTEK®

FA949は、Write Once CDにオリジナルレーベルを印刷する「CD-ROM専用のプリンター」です。
レイアウトソフト「LABEL EDITOR」で文字や図形をレーベル面にデザインし、モノカラーでCD-ROMに印刷します。

●レーベルのデザインに使用できる文字・図形

文字：Windowsで使用できるすべてのフォント
図形：ビットマップのみ（ビットマップファイルを読み込んで利用）

●印刷できるCD-ROM

12cm Write Once CD



FA949仕様

- ●インターフェース：セントロニクス準拠パラレルインターフェース
- ●印字精度：360dpi
- ●印字方法：インクジェット方式（黒、赤、青、緑、黄、シアン、マゼンダのモノカラー印刷が可能）

■Windows版の動作環境

- ●CPU：i80386SX以上のパソコン
- ●MS-DOS：Ver.5.0（またはDOS/V Ver.5.0）以上
- ●Windows：Ver.3.1以上
- ●ハードディスクおよびマウス必須

■Macintosh版の動作環境

- ●Macintosh II 以上の機種
- ●漢字Talk 7.1以上のシステムソフトウェア
- ●4MB以上のRAM（推奨8MB以上）
- ●3.5インチ2HDフロッピーディスクドライブ（スーパードライブ）
- ●標準シリアルポート
- ●ハードディスクおよびマウス必須

※レイアウトソフト「LABEL EDITOR」（Windows版）、グラフィックソフト「artWORKS」（Macintosh版）は、標準で付属します。オプションで専用作図ソフトを用意しています。

CD-ROMプリンター
FA949
Windows版 ¥298,000（税別）
Macintosh版 ¥375,000（税別）

MS-DOSおよびWindowsは、米国マイクロソフト社の登録商標です。i80386は、米国インテル社の登録商標です。

■お問い合わせは

エフティ技研株式会社 〒236 神奈川県横浜市金沢区福浦1-3-8 TEL.045-782-7201 FAX.045-785-6622

〈資料請求番号008〉







GURUGURU 宣言ファイナル

GURUのおわりにあたってのささやかなごあいさつ













おわりの言葉はいつも、またひとつのはじまりをふくんでもいる。

GURUの終刊を伝えるこのメッセージも、たんなるおわりのあいさつとして読まれてもまったく不都合はないけれど、そこにべつのはじまりの芽を感じとってもらえればもっとうれしい。だから次の問いかけは過去形で書かれているけれども、同時に現在進行形のこととして読まれるべき言葉でもある。

「いったい僕たちはGURUでなにをはじめようとしたのか？」

デジタル化とでもコンピュータ化とでも、なんと言ってもかまわないが、波はどっちにしろ確実にやってきている。その波をごく自然に受けとめ、体験したいと僕たちは思った。おおげさな宣伝にのせられるのでもなく、かたくなに拒絶反応をおこすのでもなく、ニュートラルな目でいろんなものを見て、スゴイものに対しては驚き、ツマラナイものに対してはツマラナイと、素直に価値判断したいと思ったのだ。

閉ざされた世界のなかでひたすら繭を紡ぐことに腐心するコンピュータオタクたちにも、輸入した借り物の言葉で「先物買い」にはしるテクノ評論家たちにも、僕たちはうんざりしていた。誤解をおそれずに言えば、コンピュータのシステム自体なんてどうでもいいことなのだ。コンピュータがほんとうに生活の道具になったら、そんなもの誰も意識する必要はなくなる。そこから先は、道具を使ってなにを作るか、なにをやるかの問題でしかない。ハードウェアでもなくソフトウェアでもなく、ようするにニンゲン側の感性の問題だ。

だからこそいま、自分自身の生活感覚に根ざした、等身大の視点をもったコンピュータメディアが必要だった。コンピュータを自分の道具としてしっかり使いこむこと、自分の目で見、自分の身をもって体験すること、それがそのまま雑誌作りのはじめの一歩になっているような、読者がアクションを起こすときのガイドブックとなるメディアが。

わずか一年の間だったけれど、GURUはコンピュータというフィルターをとおして、ずいぶんたくさんの人たちと出会えたし、ずいぶんいろんなことをやってこれたと思う。けれども、やり残していることはまだまだたくさんある。でも残念だけどいまは、時間がない。

今度は、あなたがGURUを作る番だ。

GURU編集長　安藤聡

to be Continued……

ぐるぐるインターナショナル

GURU GURU International

今年もGURUの創刊以外にいろんなことがあった一年
そこで年末の話題をたった4ページにまとめてみました???

NIFTY-Serve グラフィックフォーラム 有志制作カレンダー

パソコン通信ネットNIFTY-Serveの「グラフィックフォーラム」に集まる有志が、来年のカレンダーを制作した。名づけて『絵風蔵カレンダー1995』。



「絵風蔵」の名前は、「グラフィックフォーラム」にアクセスするときのコマンド「FGRAPHIC」からきている。今回のカレンダー制作は、前身の会議室のときから数えて3回目にあたる。参加者は、グラフィックデザイナー、工業デザイナー、漫画家、イラストレーター、写真家、アニメーター、プログラマなどで、過去最高の45名となった。

カレンダーの値段は2,000円。サイズはA6判相当、上部スパイラル綴じのスタンド型。入手ご希望の方は、NIFTY-Serve上で申し込める。くわしくはアクセスコマンド「GO MSS」で。秋葉原のイケショップ（℡03-3251-7555）での店頭販売も行う。お問い合わせは、80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、右記まで。〒145●東京都大田区南雪谷2-21-1　田園調布郵便局止●絵風蔵カレンダー　海津宜則氏　宛

パルコ主催の オルタナティブ展開催

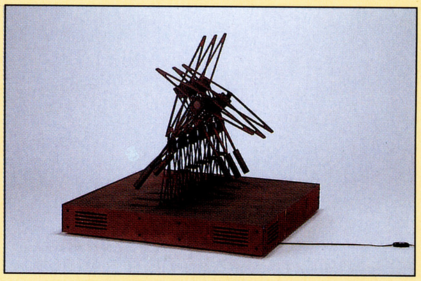
新人アーティスト発掘のための公募展、「URBANART#3」の審査が今年も終了した。今回で3回目になるこの公募展は、パルコ主催の新人アーティストの登竜門であり、今年も2,528点の作品が集まった。とくに今年は、1995年にシンガポールにパルコが開店するのを記念して、シンガポールでも作品募集が行われ、169点の作品が応募されている。

今年の受賞作家は、97人。その展示会が12月7日から、東京の渋谷と吉祥寺のパルコで「オルタナティヴ展」として行われる。期間は、12月7日～19日までの約2週間。入場料は、渋谷店が一般700円、学生500円。吉祥寺店が一般200円、学生100円。

今回、大賞をとったのは、木下仰さん。コンピュータグラフィックスで堂々の受賞。パルコ賞をとったのは、熊谷文秀さんと、村井啓乗さん。おふたりの作品は、ともにコンピュータを内蔵したオブジェで、瞬間芸のような楽しい動きを見せてくれる。

ところで、本誌6号でお知らせした原宿ラフォーレのTシャツ展で写真として使用した、パンツ柄のTシャツを覚えている方がいるだろうか。あのTシャツを作ったアーティスト、スワンクさんの作品も展示される。





彼の作品は、右目にテレビ、左手がライト、胸にはスピーカーがついていて、会場内ではテレビ画面にゲームのビデオが流れるそうである。彼の作品名は「TOKYO」吉祥寺パルコに展示される。

尚、この展示会の作品は落札することもできるので、こころある方は彼らへの応援をお願いします。

宮沢章夫舞台公演決定

本誌「宮沢科学研究所」執筆の劇作家、宮沢章夫氏の舞台公演が決定した。今回は、彼の代表作でもある「ヒネミ」の再演。宮沢ファンなら見逃せない演目である。

問合せ…

●期間：'95年1月25日～29日●場所：新宿の紀ノ國屋ホール●前売り3,800円／当日4,000円●TEL03-3354-0141

マックユーザーズグループが CD-ROMを制作

「自分でCD-ROMを作ってみたいけれど、どんなものを作ればいいのか」なんて思ったことのある人に一度観て欲しいのが、からっ風マックユーザーズグループ（KMUG）の発行したCD-ROM『アルキ・メ・デスVOL.1』。これは群馬県を中心に活動しているMacintoshのユーザー集団KMUGが、彼らなりにマルチメディアを理解し、実験的に作ってみたという電子雑誌である。

収録された記事は、「おいしいコンニャクの



インターネットをテーマに NHKのBS-2でも番組がスタート

世界のクリスマスをテレビとインターネットで楽しむピースな夜。

今年もクリスマスの過ごし方を画策する季節になりました。みなさんはどんなクリスマスを考えていらっしゃるのでしょうか。

私の場合はカトリック教徒ですので、クリスマスは教会へ行き、家族と過ごすというのが基本ですが、ここ20年ほどは家族と離れて暮らしている手前、模範的クリスマスは挙行しておりません。今年も模範にはほど遠いクリスマスの予定ではあります。

さて、ここでクリスマスの楽しい過ごし方についてどこそこのレストランでニートなディナーとか、温泉でジャパニーズクリスマスなどといったことをお話してもよろしいのですが、一応GURUはパソコン誌ですので、この文章もコンピュータクリスマスとかデジタルクリスマス（なんじゃ、それは）というような記事を標榜および検索せねばならないと思うのです。

で、突然ですがここで、「インターネット」や「ネットワーク」などを駆使したクリスマス特番が画策されているというお話。

日時は今月の25日（1994年12月25日）夜11時から。タイトルは、[Sim-TV2 the Global Christmas]。NHKのBS-2で行われる予定。

と、これだけでは何をやるのかわからないという人も多いかと思いますが、実のところ、この原稿を書いている段階では細かなことはあまり決まっていないのです。

しかし、わかっている範囲でもかなり盛りだくさんの内容になるというカンジ。

たとえば、世界のインターネットの現場、MIT、NYUなどネットワークの先端研究を行っている大学、LAやLondonなどでインターネットがどのように使われているかといった興味深い内容の取材。番組中、見ている私たちから、e-mailでクリスマスメッセージメールをもらったり、CU-SEE-MEでコメントをもらったり。インターネットを駆使した視聴者参加を予定。当然インターネットの紹介や、世界のwwwサーバへ次々とアクセスするなどインターネットで旬の話題も展開。これらのインターネット関係ではwwwサーバ富ヶ谷を主催する伊藤穣一氏。そして千葉麗子ちゃんも登場。チェックしたいファンも多いかもしれない。そしてスペシャルプレゼントとして、某大物ミュージシャンのクリスマススペシャルライブも予定。

この他にも様々な企画が進行しているようで放送時間は3時間半から4時間。「番組中に26日になってもうクリスマスじゃないじゃないか」、という声もあるかと思いますが、ヨーロッパやアメリカはクリスマスの当日ということをお忘れなく（笑）。

深夜からの番組だし、クリスマスの街へくり出したあと家に帰ってからゆっくりネットアクセスしながらSim TV-2を見るというのもオツなクリスマスかもしれない。

さてどんな番組になるか。できればビデオじゃなくてリアルタイムで楽しみたいところではありますね。（この原稿は、番組制作に係わっている吉村氏の寄稿によるものです）

作り方」や「ミュージックビデオ・天狗」、カトマンズや五番街の取材映像など、趣味的なものからルポルタージュまで全16本、加えてKMUG傑作集なるハイパーカードのスタックが9本ついている。

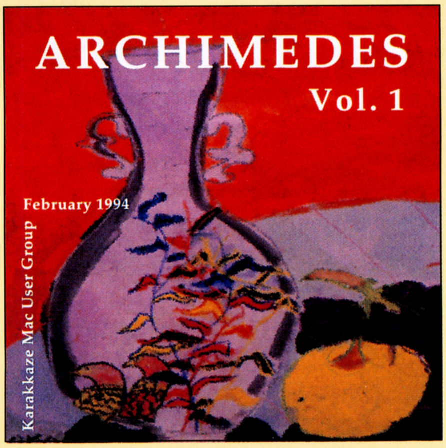
また、記事ではないけれど、サントリーや三洋電機のコマーシャルビデオも入っていて、1つの記事を観おわったあと、自動的にCMが流れるようになっている。このCMは、メンバーが各自のコネクションを使って取ってきたとか。記事の内容の多彩さや画面の構成の仕方など、参考になる部分が多い。

しかし、残念ながら現在『アルキ・メ・デスVOL.1』は販売店での入手は不可能。しかし、在庫は多少残っているので、欲しい人はKMUGへ直接連絡してみよう。『VOL.2』の製作も予定されている。

また、KMUGは12月中旬にCD-ROMブックを発売する。その名も『マルチメディアはこう作る　自家製マルチメディアの作り方』（ソフトバンク刊）。アルキメデス同様、こちらもCD-ROM製作の野望を抱く人々のバイブルとなること間違いなし。

問合せ…

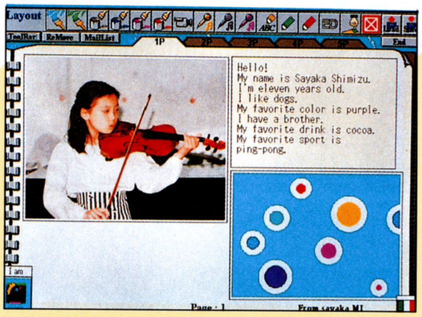
●〒374●群馬県館林郵便局私　書箱37号●からっ風マックユーザーグループ●電子雑誌ARCHIMEDES編集部●FAX 0276-73-3942●Apple Link：KMUG.UGJ

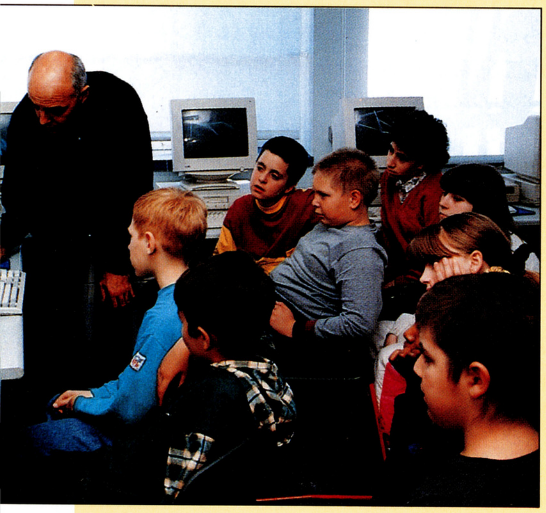


マルチメディア国際子供会議

日米英豪の4カ国の小学生による国際会議が10月より開始されている。NECがPC-VANを使って実験的に行っているプロジェクトで、「私達の地球」をテーマに、子供たちが自分で作った原稿やグラフィックス、ムービー、サウンドデータなどをPC-VAN経由でやり取りし討議を行っていく。自動翻訳サービスを介して、直接の意見交換も行われていて、パソコンを教育の道具としていかに実用化するかの実験が主な目的である。

日本からは、都下調布市にある晃華学園小学校の生徒16名が参加。自己紹介画面を作りあげたり、ユニセフのデータベースにアクセスしたりという学習に取組んでいる。イギリスからは先端的なコンピュータ教育を実践していることで定評のある、その名もザ・ジョージ・オーウェル・スクールが参加、オーストラリアのスケッグス・レッドランズでは、毎週木曜日に行われる日本語授業の一環として、そしてアメリカではザ・ハーカー・スクールのコンピュータ授業として、それぞれの活動が行われている。会議の成果は、来年2月の「子供宣言」にまとめられる予定。





アドビシステムズ発表会

アルダスと合併し、DTP環境を総合的にサポートする体制をととのえたアドビシステムズ。そのアドビシステムズによるPower Macintosh対応ソフトの発表会が、10月25日、原宿クエストホールで行われた。

この日発表になったのは、

『Adobe Photoshop 3.0J』
(Mac版、Windows版。Mac版は、Power Application版と68系Mac版を同梱)
『Adobe Illustrator 5.0J』
(PowerApplication版)
『Adobe Type Manager 3.8J』
(PowerApplication版)
『Aldus PageMaker 5.0J』
(PowerApplication版と68系Mac版を同梱)
『Aldus Persuasion 3.0J』
(PowerApplication版と68系Mac版を同梱)

の5本。プレゼンテーションソフトであるPersuasionを除けば、すべてDTP環境をサポートするソフトウェアで、こうした分野でのPowerApplicationとWindowsへの対応が本格化しつつある印象を受ける。

これまでアドビシステムズは、Photoshop、Illustratorという2枚看板を持っていたが、今回のアルダスとの合併劇で、ページレイアウトソフトPageMakerと連携できる環境が整ったことになる。この3本のソフトウェア間で、より緊密なデータのやりとりが行えるようになれば、DTP環境がさらに向上することが期待できる。今後のアドビ=アルダス連合の動きに注目したい。

音楽用CDとCD-ROMが合体する日は近い?

次世代ゲーム機の登場でますます注目を浴びているCD-ROMだが、このCD-ROMの規格については知らない人が多いのではないだろうか。元々、音楽用CDの規格はオランダにあるヨーロッパ最大の家電メーカー、フィリップス社が定めた規格だった。ところが、フィリップスがこの規格を公開したため、音楽CDは世界中でこの規格で製造されるようになった。CDプレーヤーなら、どの音楽CDでも再生できるという理由は実はここにある。

不幸なことにパソコンでは、ハードメーカー各社がデータの呼び込み方を勝手に決めてしまったため、多くのマイナー規格ができてしまい、A社のCD-ROMはB社のマシンでは読めないという状態が現在も続いている。幸いMac版とWindows版のCD-ROMでは、ハイブリッドと呼ばれるCD-ROMの焼き方が考案され両方のマシンでも読み込みのできるCD-ROMが発売されているが、統一された方法はなく業界をますます混乱させているのが本当のところだろう。この状態は、次世代ゲーム機の出現でますます拍車がかかると思われる。

実は、CD-ROMにもISO9600という規格で定められた統一規格がある。前記のフィリップス社と、ソニーが定めた規格であり、事実上各社のCD-ROMはこの規格をアレンジして使っているのである。

ところが、ソニーとフィリップスがこれまで別々のモノとして考えられてきた、音楽CDとCD-ROMを共有できる新規格をまとめよう

グランプリ賞金100万円 EPSON カラーイメージング大賞

COLOR IMAGING EPSON
'94 EPSONカラーイメージング大賞

なぜか復活したガメラをキャラクターに据えて、エプソン販売主宰による「'94EPSONカラーイメージング大賞」では、パソコンで作ったグラフィックデータ作品を募集している。年賀状(平成7年年賀状/ハガキサイズ)、一般プリンティング(A4サイズ)、動画(5分以内の作品、媒体はFD、MO、CD-ROMいずれも可)の3部門にわたり、各部門のアイデア賞10万円から、総合グランプリ100万円までの賞金が授与されるコンテストだ。

審査員には脇英世(審査委員長)、鴻上尚史、ピーター・フランクル、スージー甘金、飯島愛、藤谷美和子(『ガメラ』主演女優)などがあがっている。第1回の開催であり、どういった傾向の作品が高く評価されるのか見当がつかないだけに、授賞チャンスも大きいのでは?

詳しくは大賞事務局(03-3563-5857)へ。NIFTY-Serve、PC-VAN、日経MIXなどの大手BBSでも告知されている。

としている模様だ。「CDプラス」という仮称で進められているらしいが、詳しい内容はいまだ不明のまま。ただ、アメリカの音楽産業などからすでに強い要望が出されているようで、来年の今頃にはCD-ROMのデータを持ち、しかも音楽CDとしてもCDプレイヤーにかけられるCDメディアが一般的になっているかも知れない。

HYPER CRAFTが改名???

Multimedia ShowRoomを標榜し、CD-ROM販売では最早老舗の感があるチェーンショップHYPER CRAFT。ところが、10月16日にオープンした横浜店では、ショップの名前を変えてしまった。横浜店の名前は、HYPER HYPER。

元々、エキスパンド・ブック横丁と名付けた販売コーナーを設けるなど、どちらかというとMac系のソフトショップというイメージが強かったHYPER CRAFT。ところが、横浜店では、Windowsソフトをメインに置きたいということで、イメージを改めるためにこの名前になったというのが命名の経緯らしい。

東京・大阪を中心にすでに14店舗を開いている同ショップだが、当面HYPER HYPERという名前を使うショップはこの横浜店のみとのこと。しかし、CD-ROMでは、Mac版でもWindows版でも対応できるハイブリッド版が増えており、今後に注目したい。

初心者向けパソコンショップ名古屋に開店

「初心者用パソコン雑誌」は数々あるが、「初心者向け」をうたったパソコンショップ「エッグカップ」が9月23日、名古屋に開店した。ターゲットを「パソコン初心者」に絞っているので、店の作りはかなりユニークなものになっている。

名古屋では「大須」と呼ばれる界隈にパソコン専門店が並んでいるが、この「エッグカップ」は、そことは離れた繁華街「栄」に店を構え、一般層を狙う。店内はポップな印象で、インテリアにも気を配っていることがわかる。「喫茶コーナー」や、「売ります・買います」などの「掲示板」も設けている。

また、お客それぞれに購入機種やソフトなどを記入した「カルテ」を作り、ダイレクトメールは「カルテ」をもとにしてその人に合わせたものを送るそうだ。

「マニア向け」の印象が強いパソコンショップのイメージを、「エッグカップ」がどう変えていくのか興味深い。そのうち、東京でも「初心者向け」の店が出てくるかもしれない。

「エッグカップ」
愛知県名古屋市中区栄4-2-7●栄イーストビル2F●TEL 052-241-6155●営業時間AM10:00〜PM7:30



脱力王フジヤマ計画の新作ソフトは快楽追求装置『プーちゃん』

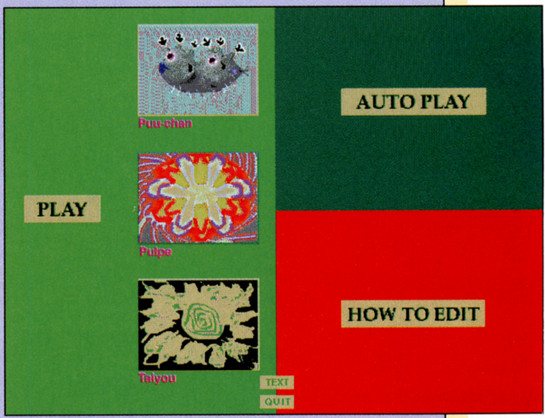
『マジックキューブ』『がらくた秘宝館』『ドキドキおでんわクラブ・看護婦マリコ』など、オリジナリティあふれる“脱力系ソフト”を精力的に発表し続けているフジヤマ計画から、またまた怪しいソフトが発売になった。その名も『プーちゃん』(笑)。タイトルからしてすでにこれまでのラインナップを脱力度で上回るこの新作ソフトは、言ってみればあなたのパソコンを快楽追求装置に変える媚薬(ドラッグ)だ。

パソコンのキーボードの各キーに、女性のアノ声が仕込まれていて、キーボードを叩くと悩ましげな声による音楽が奏でられ、さらにシンイチ・タケダやJEAN-PAUL-GOIZINSKIの手によるグラフィックが音にあわせて変化する…という、聞いただけでもう力が抜けそうな、「クダラナイ」ソフトだ。クダラナイパソコンソフトは数あれど、ここまで筋のとおったクダラナさをそなえたソフトはそうざらにない。フジヤマ計画をかくもすさまじく脱力の道へかりたてる、その原動力は何なのか？

パソコンは使う人間を映す鏡だと言われる。だとすれば、使う人間に「はたしてこんなことやっていてもダイジョーブなのだろうか？」と内省を強いるようなソフトこそが、優れたソフトではないのか。その内省の果てに、もしかすると人間の自由の地平が見えてくるかもしれない。そんな仮説に基づいた実験の成果が、フジヤマ計画の“脱力系ソフト”なのではないか？

『プーちゃん』の脱力ぶりは、ぜひとも実際に体験して感じてみてもらいたいと言っておくとして、もしかしてあっけにとられて言葉を失ってしまうかもしれない人のために、唐突ながらバカボンのパパからのアドバイスをここであらかじめ伝えておいて、このニュースのシメとすることにしよう。

「これでいいのだ」



●Mac/Windows両対応
CD-ROM『プーチャン』
●問合せ●アテイン●03-3255-4721●価格4,980円

パイオニアとバンダイがMacOS搭載マシンを発表？

AppleがOSを他社に供給するという発表が9月に出されたが、10月末から日本経済新聞上でパイオニアとバンダイがMacOSを搭載したマシンを発表予定という記事が、次々と掲載された。しかも、バンダイが開発中のモノは子供用パソコンだという。

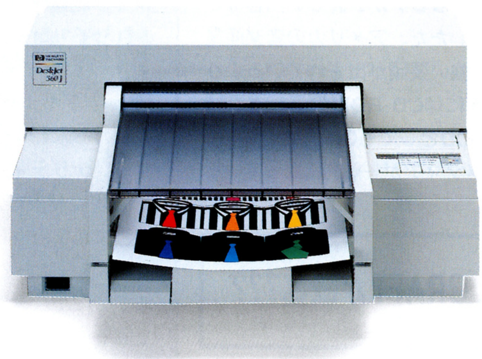
さっそく、2社の広報部に問い合わせを行ってみたところ、話としては進んでいるが契約がまだ完了していないため、最終的にどうなるかは不明という回答が帰ってきた。

しかし、広報部によれば12月にはなんらかのコメントをだせるという話だったので、来年のMacWORLDには2社からの発売マシンが並ぶといった光景が見られるかも。

No.1 in the world
Super Value
HP InkJet Printers

地球ブランドのHPプリンタが
黒にこだわり、高品質カラーを追求しました。

for DOS/Windows



フルカラー
Color Smart™
600dpi モノクロ
耐水黒インク

for DOS/Windows



フルカラー
Color Smart™
耐水黒インク
英文ソフト対応

for Mac

HP 年末キャンペーン対象商品



フルカラー
Color Smart™
600dpi モノクロ
耐水黒インク

for Mac

HP 年末キャンペーン対象商品



フルカラー
Color Smart™
耐水黒インク
バッテリ対応

HP 年末キャンペーン：

Mac用プリンタお買い上げの方に、クラリスワークス用「おたのしみ テンプレート集」プレゼント。（'94年11月1日〜12月31日）
対象商品：HP DeskWriter 310・540・560C、HP LaserJet 4L

プリントカートリッジも新価格！

大容量プリントカートリッジ（黒）［製品番号：51626A］	¥3,600（税別）
カラープリントカートリッジ（CMY）［製品番号：51625A］	¥3,800（税別）
プリントカートリッジ（黒、DeskWriter 310用）［製品番号：51633A］	¥2,700（税別）

世界が選んだプリンタ、HP。
HPはプリンタ販売実績No.1*

HEWLETT® PACKARD

いっそう身近に。

HP DeskJet 560J

新価格 **¥69,000**(税別)

カートリッジ交換の手間を省いたモノクロとカラーのダブルカートリッジ方式を採用。4色インクに加え、データに合わせて最適な色調設定を自動的に行うColorSmart技術をドライバに搭載し、より豊かなフルカラーと高品質モノクロ印字を実現しました。

- 日本語Windows3.1対応の高性能ドライバ付属
- ColorSmart技術により誰でも簡単に自動で最適なカラー出力が可能
- 4色インクによる本格的なフルカラー
- 1670万色フルカラー対応＆256階調グレースケール
- レーザプリンタにせまる600dpi*モノクロ品質
- 用紙はハガキからB5、A4まで標準対応
- よく使う黒は、大容量プリントカートリッジ
- 水濡れに強い耐水性ブラックインクを採用
- 普通紙、専用紙、光沢紙、OHPフィルムに対応

＊水平方向600dpi×垂直方向300dpi

HP DeskJet 505J Plus

新価格 **¥59,000**(税別)

モノクロとカラーのプリントカートリッジをワンタッチで交換することにより、高速モノクロプリンタからカラープリンタへ早変わり。美しいカラーグラフィクスもきれいにプリント。必要なとき、手軽にフルカラーが楽しめます。

- 日本語Windows3.1対応の高性能ドライバ付属
- ColorSmart技術により誰でも簡単に自動で最適なカラー出力が可能
- 3色インクによる手軽なフルカラー
- 用紙はハガキからB5、A4まで標準対応
- 海外の豊富な英文ソフトにも対応
- よく使う黒は、大容量プリントカートリッジ
- 水濡れに強い耐水性ブラックインクを採用
- 普通紙、専用紙、光沢紙、OHPフィルムに対応

HP DeskWriter 560C

新価格 **¥69,000**(税別)

レーザのようにくっきりした黒と色あざやかなフルカラーの技術を一つに融合。ColorSmart技術により、データに合わせた最適な色調設定が自動的に行えます。はがきフィーダも標準装備し、性能も使いやすさも「Macの定番DeskWriter」の最高峰です。

- 誰でも簡単に自動で最適なカラー出力ができるColorSmartドライバ標準付属
- 1670万色フルカラー対応＆256階調グレースケール
- レーザプリンタにせまる600dpi*モノクロ品質
- 水濡れに強い耐水性ブラックインクを採用
- 前面給紙／前面排紙でA4・100枚まで自動給紙
- 用紙はハガキ、A4標準対応
- 漢字TrueType、ATM日本語版に対応
- 1%きざみの拡大縮小、プレビュー機能、バックグラウンドプリント機能などの多彩な機能

＊水平方向600dpi×垂直方向300dpi

HP DeskWriter 310

新価格 **¥45,000**(税別)/**¥55,000**(税別) シートフィーダ付

幅31cm、高さ6.5cm、奥行14.6cm、重さ1.9kgのコンパクトサイズで机の上もすっきり。目的や予算に合わせてカラーキットやシートフィーダ、はがきフィーダなど、自在に組み合わせ可能。後から追加して簡単にグレードアップできます。

- 誰でも簡単に自動で最適なカラー出力ができるColorSmartドライバ標準付属
- オプションのカラーキットで手軽にフルカラープリント
- 水濡れに強い耐水性ブラックインクを採用
- バッテリ、シリアルケーブルなど豊富なオプション
- モノクログラフィクスも256階調グレースケール対応
- 用紙はハガキからB5、A4まで標準対応
- 漢字TrueType、ATM日本語版に対応
- 1%きざみの拡大縮小、プレビュー機能、バックグランドプリント機能などの多彩な機能

※記載事項は変更になる場合があります。※価格は1994年11月1日現在の価格です。※記載の商品名、社名はそれぞれ各社の登録商標または商標です。
※販売実績はDataquest/BIS/IDC 1993年調査による。

YHPお問い合わせ窓口
TEL：03(3335)8333 FAX：03(3335)8338
HP FAXインフォメーション：03(3335)8622

●電話受付時間/9：00～12：00 13：00～17：00 月～金曜日(祝日を除く)●FAXによるお問い合わせは、ご質問内容とともに、ご連絡先、弊社製品名、接続コンピュータ名をご記入ください。
製品・販売店情報などが24時間入手できます。お近くのFAXから電話をし、音声に従って資料番号を入力後、スタートボタン又は受信ボタンを押してください。(プッシュボタン回線専用)

横河・ヒューレット・パッカード株式会社
本社 〒168 東京都杉並区高井戸東3-29-21

〈資料請求番号 016〉

今なら間に合う! 迷っている人のためのプリンタ・ガイド

文=鷹矢なぎさ
Text: TAKAYA Nagisa
イラスト=長崎訓子
Illustration: NAGASAKI Kuniko

パソコンをとことん楽しもうというなら、やっぱりプリンタの購入は欠かせないけど予算がないとかなんとかボヤいているうちに、ずいぶん高性能なプリンタが、どんどん安くなってきたと、いうわけで今回はパーソナル・プリンタ・ガイドにしよう。クリスマスもお正月も待ってることだし



賢い選択のポイントはコレだけある

クリスマスカードや年賀状を手軽に印刷できるカラーインクジェットプリンタの新製品が出揃って、手頃な値段になってきた。解像度が高く、印字も比較的速いうえに、ランニングコストも安く、静かで消費電力も少ない、と、まさにパーソナルユースにうってつけのプリンタだ。だからこそ、ただ流行に流されて買うだけではつまらない。慎重に選んで、賢い買い物にしたいものだ。

選択のポイントは、当然だけれど画質、ランニングコストを含めた価格、大きさ、操作性（ドライバの設定）などにある。画質については、正直なところ雑誌の印刷サンプルを見るか、店頭やショールームで自分のよく印刷するデータを印刷して比較してみるのが一番。百聞は一見に如かずだ。ただ、それを実現しているメカニズムを後で説明するので、ぜひ気にとめておいて欲しい。

大きさは機種によってかなり違い、パーソナルユースという点ではコンパクトにしまえるキヤノンやNECが有利だ。

誰もが選定ポイントの最優先項目とするのが価格。しかし、カラーインクジェットでは本体価格だけでは比べられない。インク代と紙代がばかにならないからだ。それも単純にインクカートリッジの値段だけでは評価できない。ヘッド一体型インクカートリッジはやや割高だ。CMYKすべてのカートリッジが独立していれば、なくなったインクだけ交換できるので無駄が少ない。NECの3色タイプは黒の印刷に3色インクを混ぜるため、黒の独立した4色タイプに比べてランニングコストは不利だ。また、専用紙を使う場合は、用紙代も考慮しておくこと。

キレイにプリントするためのコレがポイント

カラーインクジェットプリンタの画質を決める要素は、解像度、紙送り機構、中間調(ハ

ーフトーン）処理の３つがあり、特に気を付けて欲しいのが２番目と３番目。

まず、紙送り機構だが、ページ単位で印刷するレーザープリンタに対して、カラーインクジェットプリンタは１行ずつ改行しながら印刷するため、行と行の間にずれが生じ、横縞が出てしまう。この現象が「バンディング」だ。メーカーは、微少紙送り機構を採用してバンディングを解決しているが、印刷速度は遅くなってしまうという欠点がある。

次に中間調処理。カラーインクジェットプリンタの場合、基本的に１ドットで８色しか表現できないため、プリンタドライバが中間調処理を行ない、数ドット単位で疑似フルカラーを表現している。

このとき、ディザと誤差拡散という２種類の方法がよく用いられる。ディザはパターン（密）とクラスタ（粗）の２種類あり、階調表示が少ないグラフやドローソフトの印刷に向いている。ただし数段階の階調表現が限界で、滑らかな階調は表現しにくい。そこで、滑らかな階調表現ができる誤差拡散（別名スキャッタ）が用意されているのだ。一般的に写真などのイメージ（自然画）によく使われるが、計算に時間がかかるために印刷が遅くなってしまうのが欠点だ。

使いこなしの意外な落とし穴

カラーインクジェットプリンタの性能を最大限に発揮するには、結構いろんな知識が必要だ。文字、グラフ、写真などの印刷データによって、解像度、中間調処理、行送り方式などを最適に設定する必要があるので、自分はどのように印刷したいかをはっきりさせてから、設定をしなければならない。

そこで、設定を自動化できれば誰にでも簡単に使えるようになるはずだ、と、YHPの560JはプリンタドライバがDOS印刷データを判断して自動的に最適なモードを選択してくれるColor-Smart技術を実現した。また、キヤノンのBJC-400Jは白黒時には速度優先、カラー時には画

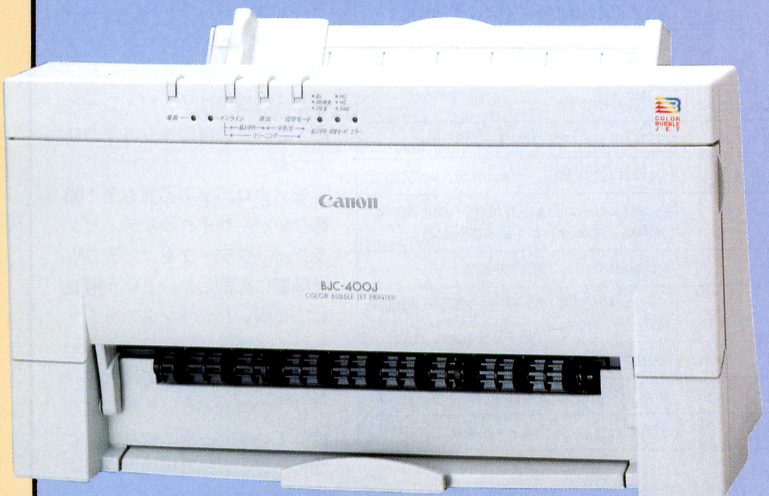






■BJC-400J

いち早くインクジェットプリンタを作りはじめたキヤノンでは、ラインナップの充実が大きなウリだ。用途に合わせて選びたい



同社の中で最も低価格なこのBCJ-400Jは、モノクロ印刷とカラー印刷を別々のヘッドで行うことにより、スピードとクオリティの両立を目指した製品といえるだろう。

いかにインク噴き出しのノズルを小さくするかを大きなポイントに、このBJC-400Jでは１インチあたり128本のノズルを縦一列に置き、１度に２行分のデータを印字することができる（モノクロ専用カートリッジの場合）。一方、カラーカートリッジはカラーインクとブラックインクのタンクが別々に交換できる省コスト設計で、手軽に使用できるようになっている。12月29日までに購入するとハガキデザインソフト『筆ぐるめ』他のソフトもついてくる。

製品名／モデル	BJC-400J
価格（税別）	69,800円
印字形式	ノンインパクトシリアルカラー　バブルジェット
内蔵日本語フォント	平成明朝体
解像度	360dpi×360dpi （720dpi×360dpi　モノクロヘッド使用時）
用紙種類	A5～B5、専用コート紙、専用OHPフィルム、はがき他
印刷速度	漢字230字／秒
コントロールコード体系	ESC/P、PC-PR、BJラスタイメージ
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機/IBM PC/AT互換機 （オプションによりMacintoshにも接続可能）
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時45W（待機時10.8W）
添付品	インクカートリッジ（黒・カラー）、サンプル用紙、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル（5,000円～）
寸法・重量	365（W）×206（D）×186（H）mm・3.6kg
問合先	BJコールセンター●03-3455-9544



Illustration:FUNAKOSHI Tomomi



Illustration:TAKENOKO Tetsuya

質優先とするオートマチックモード機能を搭載するなど工夫している。

このあたりは、クルマのオートマチックのようなもので、万全とはいえないまでも、とっても楽だ。

印字ヘッドはカラープリンタの心臓部

最後はちょっとややこしい話で恐縮だけど、カラーインクジェットプリンタのヘッドにも種類があるのはご存じだろうか。現在の主流は、サーマル方式とオンデマンド方式の2種類だ。サーマル方式は、薄膜ヒーターによりインクに熱を加える方式で、厳密にはサーマルジェット方式とバブルジェット方式に分かれる。YHPなどのサーマルジェット方式はノズルの奥で加熱してできた気泡がはじけたときの圧力でインクを噴出する。キヤノンのバブルジェット方式は細かいノズル部を加熱して、ノズルの中でできた気泡の膨張の圧力で

解像度

dpi（dot per inch）の単位で表現され、1インチあたりのドット数を示す。この値が大きいほど解像度は高くなるが、一般的に印刷により時間がかかると考えた方がよい。

インクジェットは中間調処理をしているために、そのままの解像度ではフルカラー印刷はできず、本当の解像度は半分以下になってしまう。

専用紙

カラーインクジェットプリンタで印刷できる用紙には普通紙、専用紙、OHPシートなどがある。そのプリンタの性能を最も発揮するためのメーカー推奨の用紙と考えればいい。また、品質だけでなく、経時変化も考慮されている場合が多いため、安心して使える。例えばエプソンはスーパーファイン専用紙の時だけ720dpiを実現できるようになっている。

ただし専用紙の価格は、普通紙の何倍もするため、本当に必要な時だけに限定して使うのが賢明だ。

インクカートリッジ

カラーのインクジェットプリンタのインクは、印刷に使われている「色の3原色」であるC（シアン）、M（マゼンタ）、Y（イエロー）を使い、フルカラーを印刷している。

理屈ではCMYを均等に混ぜればK（黒）になるのだが、実際は黒に見えない場合がある。カラー印刷時に黒インクを使っていないNECは、普通紙では黒の再現性が難しいし、白黒とカラーを切り替える時にカートリッジを交換する手間もかかってしまう。

また、これは、モニタがカラーを表示するための「光の3原色（Red Green Blue）」とは別の原理だ。そのため、画面で見たとおりの色がうまくプリントできないことがある。

MJ-700V2C

圧倒的話題を呼んだマッハジェットの実力は、やっぱりフルカラー印刷で発揮される

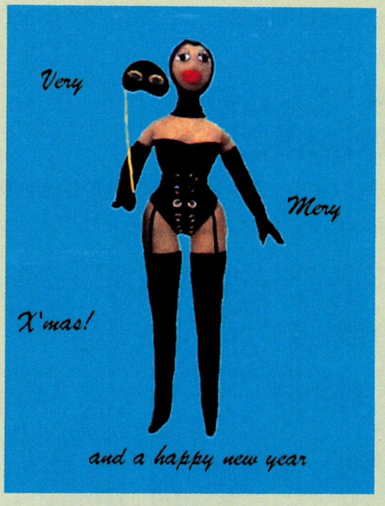


Illustration: FUNAKOSHI Tomomi



Illustration: FUNAKOSHI Tomomi

製品名／モデル	MJ-700V2C
価格（税別）	99,800円
印字形式	オンデマンド方式インクジェット
内蔵日本語フォント	明朝体・ゴシック体・毛筆体
解像度	360dpi×360dpi(720dpi×720dpi スーパーファイン専用紙使用時)
用紙種類	A5～B5、ファイン専用紙、スーパーファイン専用紙、専用OHPフィルム、はがき、往復はがき
印刷速度	漢字133字／秒
コントロールコード体系	ESC/P V2、ESC/Pスーパー
インターフェース	セントロニクス準拠、Macintoshシリアル
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機／IBM PC/AT互換機／Macintosh（要オプション）
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時20W
添付品	インクカートリッジ(黒・カラー)、サンプル用紙、Windows用ドライバソフト、Macintosh用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル（3,000円～）
寸法・重量	443(W)×389(D)×206(H)mm・6.6kg
問合先	エプソンインフォーメーションセンター☎0424-99-7111

ボディ自体はそれほど大きくないものの、設置面積はずいぶん広く必要。そのうえ動作音も決して静かとはいえないのにこの人気。というのも、写真データを『スーパーファイン』モードで印刷したときのクオリティが圧倒的に素晴らしいからだ。カラー印刷時はY・M・C+Kの4色。黒の再現性も自慢のひとつだ。

モノクロ印字の品質も全く問題ないが、ハイクオリティなグラフィックデータを、できる限り精密に印刷したいという用途にこそ向いたプリンタである。ついでに紹介すると、同じEpsonのスキャナと直結して、カラープリンタになるという離れ業も持っている（さらに12月末までなら、はがき印刷用のユーティリティソフトつきだ）。



PC-PR101/J110

使わないときにたたんでしまっておけるのは実に便利。「小さい、安い、しまえる」と3拍子そろった優等生プリンタ

カラープリンタがどこまで小型化、低価格化できるかに挑戦し、なおかつ日本の家庭におけるプリンタの使用状況に最も適した形状を目指したのがこのPC-PR101/J110だ。実物を目の当たりにすると、ちょっと心配になるくらい小さくできている。

確かに、連日プリンタを使うなんていうことは今のところなさそうだし（これは、実際に購入してみれば納得してもらえると思う）、だったら使わないものに空間を占領させておくのはやっぱり考えもの、という人におすすめだ。使わないときはしまっておけるというこのプリンタのコンセプトは、見事に日本の住宅事情を捉えたポイントになっている。





Illustration: TAKENOKO Tetsuya



Illustration: TAKENOKO Tetsuya

製品名／モデル	PC-PR101/J110
価格（税別）	69,800円
印字形式	サーマル方式インクジェット
内蔵日本語フォント	明朝体・ゴシック体
解像度	300dpi×300dpi
用紙種類	A5・B5・レター、専用カットシート、専用光沢紙、専用OHPフィルム、はがき、ラベル用紙
印刷速度	漢字110字／秒
コントロールコード体系	201PL、ESC/Pエミュレーション
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時13.5W(スタンバイ時5W)
添付品	インクカートリッジ(黒・カラー)、カートリッジ保存ケース、オートシートフィーダ、ACアダプタ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル（3000円〜）
寸法・重量	328(W)×79(D)×245(H)mm・3.5kg
問合先	NECパソコンインフォーメーションセンター●03-3452-8000

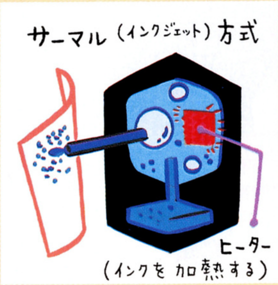
インクを噴出する。これらの方式は、ヘッドの構造がシンプルなため、ローコストで作れるのが特長だ。

オンデマンド方式は、ピエゾという圧電素子の運動を利用してインクを噴出する。エプソンのMACH方式は、ピエゾ素子を積層構造として、改良を加えている。この方式は、インクを加熱しないため、インクの発色性・浸透性などを向上しやすい。

はじめに説明したサーマル方式は、ヘッドをインクカートリッジ一体型として、インク交換と同時にヘッドも使い捨てするため、メンテナンスが楽。オンデマンド方式は、ヘッドが長寿命となり、ヘッドの交換なしで長期間の利用が可能と、このへんは一長一短だ。

それから、インクカートリッジの容量が小さいと、まとまった量の印刷をすると頻繁に交換する手間がかかり、面倒くさい。この点では、エプソンが一歩リードしているようだ。







■DeskJet560J

確かにカラープリンタは欲しいけれど、普段はモノクロで使うことも多いという、二兎を追うあなたにはDesk Jet560Jをご紹介



製品名／モデル	DeskJet 560J
価格（税別）	69,000円
印字形式	サーマル方式インクジェット
内蔵日本語フォント	明朝体・丸ゴシック体
解像度	300dpi×300dpi(600dpi×300dpi モノクロ時)
用紙種類	A5・B5・レター・リーガル、カラー＆モノクロ専用紙、専用光沢紙、専用OHPフィルム、はがき、封筒
印刷速度	漢字160字／秒
コントロールコード体系	ESC/P＋独自
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機/IBM PC/AT互換機
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時25W(スタンバイ時8W)
添付品	インクカートリッジ(黒・カラー)、はがきフィーダ、サンプル用紙キット、ACアダプタ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル
寸法・重量	443(W)×389(D)×206(H)mm・6.6kg
問合先	YHPお問い合せ窓口●03-3335-8333(FAX 03-3335-8338)

■Color Style Writer2400

もちろんMacだってカラープリンタはちゃんとある。ちょうど発売されたこのマシン、せっかくだからご紹介しておこう



前号の新製品レビューでも紹介したように、アップルから発売されたパーソナル向けカラーインクジェットプリンタが、このColor StyleWriter2400。心臓部はキヤノンが作っているため、外観もよく似ているし、品質もほぼ同レベルだ。

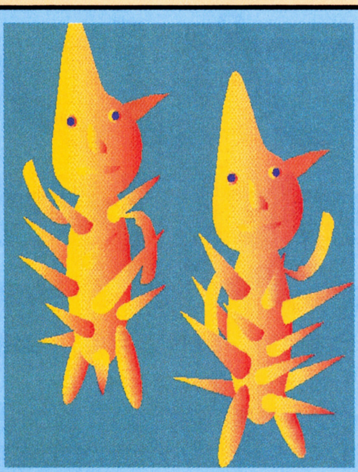
ただし、当然のことながら、Macintosh専用にチューンナップされている。とかく面倒な周辺機器の接続だが、専用のケーブルやドライバソフトが用意されていれば多少なりともわかりやすくなるし、接続がすんだ後もトラブルはぐっと少ないはず。とかくグラフィックで遊ぶ機会の多いMacユーザーにとって、低価格でしかも簡単に使えるカラープリンタが登場したことは素直に喜んでいいだろう。

製品名／モデル	Color StyleWriter 2400
価格（税別）	75,000円
印字形式	カラーQuickDrawバブルジェット
内蔵日本語フォント	——
解像度	360dpi×360dpi
用紙種類	A5～B5、OHPシート
印刷速度	3枚/分(モノクロ時)、1/3ページ/分(カラー時)
コントロールコード体系	QuickDraw
インターフェース	ハイスピードシリアル（RS-422）
対応機種	Macintosh
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時45W(待機時10.8W)
添付品	インクカートリッジ(黒・カラー)、ケーブル、ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	——
寸法・重量	365(W)×215(D)×211(H)mm・3.6kg
問合先	アップルコンピュータ●03-5562-5600



もともとはU.S.A生まれのこのプリンタ、彼の国の家庭で、税金の申告や持ち帰り残業のデータを印刷するという必然性を持っている。ゆえに、モノクロ時の解像度（水平600dpi×方向300dpi）が高いことや、モノクロ時の印字スピード、ブラックインクに耐水性を強化していることなどからもおわかりいただけるように、モノクロ印刷にめっぽう強い。

そのうえカラー印刷は、できるだけ「手軽に」「高品質」な結果が得られるよう、独自に開発したColorSmartというカラー調整ドライバによって、データの性格に最も適した出力が自動的におこなわれる。まさに、あれもこれも欲しい人のために日本にやってきたプリンタだ。唯一の弱点はボディが大きいこと。



Illustration：FUNAKOSHI Tomomi



Illustration：FUNAKOSHI Tomomi

プリンタドライバ

「コンピュータ、ソフトなければ、ただの箱」とはよく言われるが、これはなにもパソコン本体だけに限ったことではない。

パソコン周辺機器においても同じことが言える。当然、プリンタも例外ではない。いくら性能の良いハードを作っても、その性能を生かすソフトが必要だ。このソフトのことをプリンタドライバという。

特にカラーインクジェットプリンタの場合、白黒かカラーか、どのように色や模様を表現するか、きれいに印刷したいのか、それとも速く印刷したいのか、用紙は何を使うのか、といったことはユーザーがプリンタドライバで設定してやらねばならない。このため、メーカーは知恵を絞って特色のあるプリンタドライバの設定画面を作っている。手軽さを求めるか、高品位を追求するかによっても、機種選びはかわってくるだろう。

【鷹矢　なぎさ】　プロフィール
日本初、モノスキーをするテクニカルライター。これから年末年始にかけて、仕事にスキーにと忙しくなるので、ゲレンデでも使えるサブノートを探している。ショックに強い防水・防寒タイプがあると安心。

まだまだあるぞカラープリンタ

製品名／モデル	CANON BJC-600J	DeskWriter 540J	StyleWriter Pro
価格（税別）	98,000円	50,300円（カラーキット含）	98,000円
印字形式	バブルジェット	サーマル方式インクジェット	バブルジェット
内蔵日本語フォント	明朝体・ゴシック体・毛筆体	――	――
解像度	360dpi×360dpi	300dpi×300dpi（600dpi×300dpi　モノクロ時）	360dpi×360dpi
用紙種類	A5・B5・レター・リーガル、はがき	A5・B5・レター・リーガル、はがき、封筒	A5・B5・レター・リーガル、はがき
印刷速度	――	3分／A4（カラー時）	――
コントロールコード体系	ESC/P+BJラスタイメージ	QuickDraw対応	ColorQuickDraw
インターフェース	セントロニクス準拠	RS-422	RS-422
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機/IBM PC/AT互換機	Macintosh	Macintosh
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時28W	AC100V±10%、動作時25W（スタンバイ時8W）	AC100V±10%、動作時28W（スタンバイ時8W）
添付品	インクカートリッジ（黒・カラー）、サンプル用紙キット、ACアダプタ、フォントギャラリーシステム、Windows用ドライバソフト、マニュアル	インクカートリッジ（黒・カラー）、ACアダプタ、ドライバソフト、マニュアル	インクカートリッジ（黒・カラー）、はがきフィーダ、サンプル用紙キット、ACアダプタ、ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル	接続ケーブル	接続ケーブル
寸法・重量	410(W)×253(D)×184(H)mm・4.5kg	443(W)×389(D)×206(H)mm・6.6kg	410(W)×253(D)×184(H)mm・4.5kg
問合先	BJコールセンター●03-3455-9544	YHPお問い合せ窓口●03-3335-8333（FAX 03-3335-8338）	アップルコンピュータ●03-5562-5600

レーザープリンタもこれで決まりだ

オフィス・ユースの定番とはいっても、高い、うるさい、でかい、電力の無駄遣いと、
およそパーソナルユースには不似合いだったレーザープリンタ。
個人で購入しようなんて、いってみれば、ダンプカーを買い込むようなものだと思っていたら、
いつのまにか圧倒的に、小さく、安くなった。レーザープリンタ本来の印字品質やスピードはやっぱり
捨てがたい。と、なればこれを放っておく手はない。この際きっちり評価しておくことにしよう。

■PrintPartner

本体はシンプルに徹し、オプションは強力
なんといっても驚くべきは、このサイズで
PostScript互換が実現していることだ



製品名／モデル	PrintPartner4000J
価格(税別)	118,000円
印字形式	LED+乾式電子写真
内蔵日本語フォント	平成明朝体、平成ゴシック体
解像度	300dpi×300dpi(モードにより600dpi相当に)
用紙種類	A5〜B5、OHPフィルム、はがき、封筒
印刷速度	４枚／分(A４)
コントロールコード体系	ESC/P
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機／IBM PC/AT互換機(オプションボード使用によりMacintoshへも接続可能)
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時最大480W(スタンバイ時10W)
添付品	トナーカートリッジ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル
寸法・重量	345(W)×387(D)×130(H)mm・7.2kg
問合先	富士通ピー・アンド・エスプラザ●03-3435-0215

シンプルすぎるぐらいシンプルな外観で、一見印象が薄い製品だが、これがなんとPostScript互換になるという珍しいプリンタだ。必要なオプションは拡張エミュレーションカードと4MB以上の増設RAM。最低で何と266,000円の300dpiPostScript互換プリンタができあがる。

そのほか、LocalTalkやEthernetボードのオプションも用意されているので、MacintoshやNetWareなどのネットワークへの接続も万全だ。

■パナプリンタ

とにかく置き場所がないならこういうカタチのプリンタもある
さすが二又ソケットの伝統はダテじゃない。工夫の産物

完全縦置きのユニークな形状をしたのがパナプリンタKX-PN300W。プリントアウトしていない状態ならば、バインダ数冊分の面積だけですんでしまう。ぶ厚いブックエンドと思えば、ちょっと広めの机でデスクトップに置けてしまうほどだ。

省スペース以外にも、ファンを搭載しないなど騒音に対してかなりの対処が施されていて、動作時45dBと、他機種とくらべてもひときわ静かである。低価格も一つの魅力だろう。

製品名／モデル	KX-PN300W
価格(税別)	89,800円
印字形式	LED+乾式電子写真
内蔵日本語フォント	−
解像度	300dpi×300dpi(モードにより600dpi相当に)
用紙種類	A5〜B5、OHPフィルム、はがき、封筒
印刷速度	４枚／分(A４)
コントロールコード体系	Windows対応GDI、ESC/Pエミュレーション
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機／IBM PC/AT互換機
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時最大450W(スタンバイ時13W)
添付品	トナーカートリッジ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル
寸法・重量	127(W)×380(D)×292(H)mm・6.3kg
問合先	パナソニック・カスタマーサポートセンター●03-5295-8721



SPX-406J

バイリンガルに徹した国際派プリンタ
どちらかというとビジネス向けだが
パーソナルでも十分手の届く価格設定



日本で開発されながら、US版ソフトにも対応している珍しいレーザープリンタが三洋電機のSPX-406Jだ。もちろん日本語プリンタとしても印字スピードで他の機種に負けていないのだが、IBM、HPのプリンタ制御コードをエミュレーションする機能を持っており、多くの英語版ソフトからのプリントアウトに対応できる。これにあわせて、アウトライン8種類、ビットマップ14種類の欧文フォントも内蔵している。

製品名／モデル	SPX-406J
価格(税別)	138,000円
印字形式	乾式電子写真
内蔵日本語フォント	平成明朝体、角ゴシック体
解像度	300dpi×300dpi(モードにより600dpi相当に)
用紙種類	A5～B5、はがき
印刷速度	6枚／分(A4)
コントロールコード体系	ESC/P、PR201H、PCL-5、X24E
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種(*はオプションが必要)	PC-98シリーズおよび互換機／IBM PC/AT互換機
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時400W(スタンバイ時25W)
添付品	トナー／ドラム一体型カートリッジ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル
寸法・重量	350(W)×418(D)×204(H)mm・8kg
問合先	三洋インフォーメーションビジネス●06-443-5144

Laser Wind 1040W

ユニークなのはカタチだけじゃない
最大1200dpiへの拡張が可能なWindows専用プリンタ

製品名／モデル	Laser Wind 1040W
価格(税別)	89,800円
印字形式	レーザー・ゼログラフィー
内蔵日本語フォント	―
解像度	300dpi×300dpi(オプションにより600dpi、1200dpi相当に)
用紙種類	A5～B5、OHPフィルム、はがき、ラベル
印刷速度	4枚／分(A4)
コントロールコード体系	Windows対応GDI、ESC/Pエミュレーション
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種(*はオプションが必要)	PC-98シリーズおよび互換機／IBM PC/AT互換機
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時最大400W(スタンバイ時8W)
添付品	EP一体型カートリッジ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル
寸法・重量	330(W)×235(D)×265(H)mm・6.5kg
問合先	Laser Wind カスタマー・センター●03-3219-7703

本誌Vol.6でも簡単にご紹介してあるが、このパン焼き器または最新電子ジャー型プリンタの最大の特徴は、実に1200dpi相当という高品質にアップグレードできること。ちなみに、i486以上のCPUのパソコンに接続することと、本体以外に約45,000円の投資が必要となる。

給紙は上から、排紙も上へという機構になっているため、設置面積だけでなく、印刷時の必要面積も少なくてすむのも、家庭や小さいオフィスでは便利だ。



MICROLINE400

本体はコンパクトに拡張性はダイナミックに
定番Micro lineのパーソナル版も好評である



製品名に「400」とつくのだから400dpiだともっとうれしいのだが、残念ながら基本的には300dpiの印字品質だ。

本体がコンパクトな分、オプションによる拡張性が高く、合体メカのように立派な外観に変身してしまうのがなかなか頼もしい。250枚入る拡張給紙ユニット、OHPフィルムや封筒も連続して給紙できるマルチパーパスフィーダに加え、Macintosh接続用のエクステンションボードなどがそろっている。

製品名／モデル	MICROLINE400
価格(税別)	108,000円
印字形式	LEDアレイ電子写真
内蔵日本語フォント	平成明朝体、平成ゴシック体
解像度	300dpi×300dpi(モードにより600dpi相当に)
用紙種類	A5～B5、OHPフィルム、はがき、ラベル
印刷速度	4枚／分(A4)
コントロールコード体系	IPL、ESC/Pエミュレーション
インターフェース	セントロニクス準拠
対応機種	PC-98シリーズおよび互換機／IBM PC/AT互換機(オプションボード使用によりMacintoshへも接続可能)
電源・消費電力	AC100V±10%、動作時最大450W(スタンバイ時10W)
添付品	トナー／ドラム一体型カートリッジ、Windows用ドライバソフト、マニュアル
別途必要なアイテム	接続ケーブル
寸法・重量	320(W)×360(D)×160(H)mm・8kg
問合先	沖電気工業●03-3454-2111

デジタルで書物を作る。デジタルで書物を読む。それがエキスパンド・ブックのコンセプトです。

「エキスパンド・ブック・ツールキットII」

VOYAGER
EXPANDED
B•O•O•K
© 1994 Voyager Japan Inc. •Tokyo

Macintosh版
¥45,000
95年1月発売

エキスハンド・ブック・ツールキットは、コンピュータ・ディスプレイで読む書物＝エキスハンド・ブックを作成するためのソフトウェアです 個人出版・商業出版・教材制作・マニュアル制作など様々な分野で、誰もが安く簡単に「マルチメディア」の本を制作できるこのソフトウェアが、さらにパワーアップして新登場します。
今回のバージョンアップによりアンチエイリアス表示の美しい文字、縦書・横書、ルビ、段組み、カラー表示など多彩な機能が追加されました また、Drag＆Dropの採用、ユーザー・インターフェイスの改善により操作性もさらに向上、Power Application対応によりスピードも大幅にアップしています フロユースからホビーまで様々な利用の仕方かてきるマルチメディア・オーサリングの標準ソフトウェアとしてご活用ください

デジタルで読むCD-ROM「書を捨てよ、町へ出よう」
【著者: 寺山修司】

「かつて、私は『書を捨てよ町へ出よう』と書いたが、それは『印刷物を捨てよ、そして町という名の別の書物を読みに出よう』と書き改められなければならないだろう。」(寺山修司)
「別の書物」という言葉に注意してもう一度読み直してみよう。つまり、寺山においては一切が書物なのである。文学・映画・演劇・レコード・写真・絵葉書・タロットカード等々、故寺山修司の残した多彩な作品群をデジタルの糸で綴じ、1冊の書物＝CD-ROMにまとめてみたらどうなるか？
その答えがこのエキスパンド・ブック最新作です。この一枚で電子出版の面白さをご堪能ください。

Macintosh CD-ROM、 ¥6,500、12月発売

Voyager Japan Inc.
〒150 東京都渋谷区神宮前5-12-4 TEL.03-5467-4646 FAX.03-5466-7328

大特集

このゲームにハマれ!

世紀末のパソコンゲームガイド



『バーチャファイター2』イメージCG ©1994 SEGA



高木ブーVS

「高木ブーが高田馬場のゲームセンターでグラディウスを2周しているのを見た！」このウワサ知ってる？
そう彼は大のゲームセンター好きのゲーマーなのだ。一方、東野幸治も
ファミコン番組の司会に起用されるほどゲーム好きとして有名。お笑い界の大先輩と現役若手のゲーマー対談や、いかに!?

高木ブー（たかぎ・ぶー）
昭和14年、東京生まれ。土曜の夜のお約束番組「8時だよ！ 全員集合」終了後はあまりテレビでお見かけしなくなったが、最近ゲームフリークであることが知れ渡りはじめ、雑誌などでコメントを求められることが多いとか。ゲーム博物館では「これが自分の部屋だったらいい」と何度も言っていた。



東野幸治

新旧お笑い界のゲーマー対談

文＝川崎和哉
Text: KAWASAKI Kazuya
写真＝関山一也
Photo: SEKIYAMA Kazuya
取材協力＝ゲーム博物館

東野幸治（ひがしの・こうじ）
昭和42年、兵庫生まれ。吉本興業所属。ダウンタウンとともに活躍している若手お笑いタレント。今田耕治らと司会を務めるゲーム番組は、毎週土曜日朝6:00から放送の「ファミ通ゲームカタログII」（テレビ朝日）。
この日は取材場所のゲーム博物館に着くなり「バーチャファイター」にコインを入れていた。

短時間で対戦できて白黒つくのがいいですよ

どおゆう人選じゃ、コラァ！〜〜と気を利かせて先につっこんでおきました。みなさんの気持ちはよくわかります。しかし！　世代も芸風もルックスもまるっきりかけ離れたこの２人には、共に『スペース・インベーダー』時代からのゲーム・フリークという意外な共通項があったのだ。夢見るバーチャル・リアリティ派の高木ブー（射撃好き）、とにかくゲームは対戦モノだ！の東野幸治。ゲーマーの聖地＝西小山はゲーム博物館にて、自らのルーツから、次世代ゲーム機の問題点、未来のゲーム論まで、言いたい放題のトーク・バトルを敢行した。無茶？

＊

——まずは、お２人がコンピュータ・ゲームにハマったきっかけを教えて欲しいんですけど。

高木「最初はやっぱりインベーダー・ゲームだろうなあ。あの頃はゲームセンターなんてものがそんなになかったじゃない？　だから喫茶店とかさ、いろんな場所でやってたよね。僕の友だちなんかはインベーダー・ゲームの台を自分で買っちゃって（笑）。そういう時代だったよね。いつ頃になるのかなあ」

——78年頃でしょうねえ。

東野「僕が小学生の時ですね（笑）。でも、僕もやりましたよ。金持ちの友達の家がホテルを経営してて、そこにインベーダーがあったんですよ」

高木「その頃はさ、そんなにいっぱいゲームがなくて、インベーダーかテニス・ゲームぐらいのもんでさ。だからそれに打ち込むことができた、っていうのはあるんだろうな。今は、自分の好きなジャンルに行くっていうのができるけど、それしかなかったからね」

東野「ブロック崩しとか風船割るやつもあったやないですか。あれはやりましたね。それから中学ん時に親父がテレビ・ゲーム機を買ってきたんですよ。ブロック崩ししかできないんですけどね。テレビ・ゲームの元祖みたいな。それやって、そんですぐ飽きて、全然やらんようになって、高校入ってからですわ。PCエンジンで野球のゲームをずっとやってましたね。あとは対戦もの。コンピュータとやってても面白くないんで、人と対戦ですわ。だから、ロール・プレイングとかは出来ないですね。時間かかるし、キリないし、先進まんと腹立ってくるんですわ（笑）」

高木「僕も戦闘機が出てきて、撃ち落とすとか、そういうのが多いね。本物の射撃の方もやってるからね、その流れでシューティングものが多いんだよね。やっぱり好みっていうのが出てきちゃうよな。今日も他の仕事で推理小説みたいなゲーム（『かまいたちの夜』）をやってきたんだけどね、ああいうのは読んでるうちに嫌んなっちゃうもんな。イライラしてきちゃうんだよ。先へ先へ行きたいもんな」

東野「そうですよね。ぱぱぱっとできるもんがいいですよね。コンパクトにまとまってるもんが。『バーチャ・ファイター』とか、あんなんが好きなんですよ。短時間で、対戦できて、白黒はっきりつくっていうものが」

高木「さっきもそこでやってたもんね（笑）」

東野「はい、僕、大好きなんですよ。人を殴ったり蹴ったりするようなのが（笑）」

——今まででいちばん印象深いゲーム、っていうとなんでしょうかね。

東野「うーん……なんやろなあ」

高木「最近になっちゃうと、どれも同じなんだよな。パターンが決まってきちゃう。だから最初の頃のだろうな、時間気にせずやったのは。枕元にゲームボーイの『テトリス』が置いてあって、それは毎日やってるけどね」

東野「え、毎日やってはるんですか」

高木「眠るためにああいうのやるんだよね。寝る前に本読んだりすると眠くなるじゃない。あれと同じ（笑）」

東野「僕が印象に残ってんのは、ビーチ・バレーのゲームですわ。友達とやってたんですよ。PCエンジンで。それがもう白熱してきて、お互いだんだん上手（ウマ）なっていって、決着つけへんのですわ。なかなか。そんで、汗かいてきたりして、疲れてきたりして——」

高木「ハハハハハ」

東野「相手の動きが鈍くなってきたとこで、速攻かけたり（笑）。やっぱ、対戦ものですね」

高木「僕はあんまりやらないね。コンピュー

ボクシングは痛くて辞めたけどゲームならいいよね（高木）



ワザ覚えても、絶対対戦相手には教えませんもん（東野）

タ相手だな。うちのメンバーでいないもん、ゲームやる奴。昔はやってたけど、俺みたいにずっと続いてる奴はいないね」
東野「僕は人が相手やないとダメなんです。人より上手なるために、練習とかしますもん(笑)。勝つために手段選ばんし、どんなセコい手でも使います。ワザとか覚えても、そのワザは絶対相手には教えませんし」
高木「負けるとくやしい？」
東野「はい。めっちゃムカつきます。くっそーーっ！て」
高木「僕の場合は、家の近くにゲームの安売り屋があるんだけど、買い物に行ったついでについ寄っちゃうんだ。で、ハマっちゃうんだな。朝までがーっと(笑)」
東野「一晩中やらはるんですか」
高木「うーん……必ず、っていうことはないけど、やっぱりくやしいからなあ(笑)」
東野「(笑)くやしいですよね」
高木「病気なんだろな、一種の(笑)」

やっぱりソニーはいいって Beta買ったよね

──『マリオ』や『ソニック』みたいなアクション系の名前が出てきませんね。
高木「いや、面白いですよ。捨てがたいね」
東野「僕はあんまり好きやないですねえ。1人でやらなあかんからね」
高木「2人で対戦ならいい？」
東野「マリオで殴り合いするんスか(笑)。『マリオの大喧嘩』ていうの作ってくれたらやりますけどね。カメ、甲羅から引きずり出したりして。それなら楽しいですけど」
高木「ハハハハハ」
──あとは、ボード・ゲームものとか、クイズものとか……。
東野「クイズは最悪ですわ。吉本興業もクイズもののゲーム作ろうとしてますけど、絶対売れませんわ。クイズなんてテレビ・ゲームでするもんかいな？って。その発想自体間違ってると思うんですよ。1回したら、それで終わりやないですか」
高木「子供があれだけゲームが上手くなるっていうのは、何度やっても楽しいからでしょ。そういうゲームじゃないとだめだよね」
──年末から来年にかけて、次世代機と呼ばれる新しいゲーム・マシンがたくさん登場しますが、興味あります？
高木「まあ、僕はいっぺんやってみたいな、という好奇心はありますけどね。だから、どんなもんかわかれば買うだろうね」
東野「そうですね。でも、やらしいスよね、ゲーム会社も。やり口が汚いですよ」
──(笑)まあ、買わざるを得ない状況が作られてる気はしますね。
東野「くやしいですよね、本体もそこそこエエ値段しますしね。儲けよう儲けようという気持ち捨てて、いろんな本体をひとつに統一して欲しいですね」
──どこのメーカーのマシンも、みんな同じソフトが使えるというような？
東野「そう、任天堂もセガもそんなケンカせんと、仲ようやったらええやないか(笑)」
高木「そうすべきだよね。ビデオだって、BetaとVHSがあって、Betaだめになっちゃったしねえ」
東野「そうですよね。僕、Beta買いましたもん、一番最初。全然あかんかった。だあれもテープ貸してくれへん。僕以外、クラス全員VHSやねん(笑)」
高木「やっぱり、ソニーはいいだろうと思ってBeta買ったよねえ(笑)」
東野「ダマされました、ソニーに！(笑)」



現実のケンカみたいに やっぱり悪役がいなくちゃ

──じゃあ、こんなゲーム・ソフトが欲しい！っていうのをゲーム会社にプレゼンするとしたら？
東野「『バーチャ・ファイター』もいいんですけどね、闘い方がかっこよすぎるんですよ。もっと、かっこわるーい、髪の毛ひっぱったり、首絞めたり、引っかいたり」
高木「そりゃいいよな。反則もありで(笑)」
東野「そうですよね。ふだんそんなことちょっとできませんやん。顔ガツ〜〜〜〜ン！ぶつけて血ぃドバ〜〜〜〜ッ！出たり(笑)」
高木「やっぱり悪役がいなくちゃあね。現実のケンカそのまま持ってくるような」
東野「負けた奴は裸にされて引っ張り回されるような。そういうリアルぅな方がいいと思うんですけどね」
高木「変な話、学校でいじめられている子なんかはそれでうさばらしできるし」
東野「ほんまにクラスにいてるような奴らのレベルでいいんですよね。まあ強い奴もおれば、弱いんやけどお金持ってて、後から大人が出てきてボコボコにやる奴とか、根性だけはある奴とか、逃げ足だけは早い奴とかね。で、汚いことといっぱいできるんですよ」
高木「石持って後ろからぶん殴れば、弱い奴だって勝てるわけだからね(笑)」
東野「ナイフ持ってたりとか、バット持ってたりとかね(笑)」
高木「僕はね、前から言ってるんだけど、自分をぐるっと取り囲むようなテレビがあったらいいなあと思うのね。その世界に自分が入っていけるようなゲームが欲しいんだよな。で、レバーで操作するんじゃなくてさ、手で殴る動きをすると殴る、とか、向こうが攻撃してきたら身体でよけるとか」
東野「あるらしいですよ。輪っかみたいのを床に置いて、その中に自分が入って身体を動かすと、動きをレーザーが読むみたいなやつが」
高木「あと、手袋みたいのをはめてさ、こう、向こうの攻撃が当たるとショックがくるとか、多少、痛いとかね」
東野「アニメで、ロボットを操縦してる少年が全身をつながれてて、自分の動きに合わせてロボットが同じ動きをする、みたいなね」
高木「そうそうそう。いずれ、なると思うよ、そういうふうにねえ」
──でも、それをひとりでやってる姿って、かなり恥ずかしくないですか(笑)。
高木「そんなこと言ってたら進歩がないよ(笑)。ほんとにぶん殴られたら痛いけど、でも、殴ってみたいなっていう気持ち、あるじゃない？　僕ね、高校時代にボクシングやってたことあるんですけど、なんでやめたかっていうとね……」
東野「なんでです？」
高木「痛いから(笑)。これが痛いんですよ、ぶん殴られると。鼻血はでるわ、目は腫れるわ。そのかわりにね、ゲームで殴ることができればいいなあってね」
──では最後に〝お約束〟の質問いきましょう。あなたにとってゲームとは？
高木「夢だよね。自分の家にいて、夢がみられるという」
東野「もちろん、勝ち負けですね(笑)。ゲームで勝つということは、そいつよりも僕は優れてる、そいつは僕より劣ってる、ということなんですよ。僕はいつも言うんですけどね、負けた奴に。『君は人間として劣ってる』て。いやーなゲームのやり方ですけど(笑)」

次世代ゲー
やってきた

文＝立石憲司
Text: TATEISHI Kenji
写真＝栗本 光
Photo: KURIMOTO Hikaru
撮影協力：東急ハンズ



ーム機が

に!

何だか世間が騒がしい。新聞には連日マルチメディアの文字が踊り、本屋にはマルチメディア・コーナーが出現する。21世紀には20兆円を超える産業だからといって、ビジネスマンたちがコレを必死で読みあさる。そしてついには次世代ゲーム機というたかだかTVゲームの一種の発展形が、大いにマスコミを賑わせるまでになってしまった。TVゲームも実はマルチメディアなのかもしれないと、オジサンたちが子どもからコントロールパッドを取り上げて、ゲームをやりはじめたのだ。

無論、今までもTVゲームがマスコミを騒がせたことは何回かあった。日本中から100円玉を吸い上げたインベーダー・ブーム、スーパーマリオブラザーズによるファミコン・ブーム、何万人もの行列をつくったドラクエ・フィーバーetc。しかし、それらに対する一般マスコミの対応は、TVゲームはコミュニケーションを断絶するもの、子どもにはやらせたくないものとして、何となく批判的であったような気がする。

ところが次世代ゲーム機がマルチメディアを標榜したとたん、「32ビットRISCチップ搭載だ」「会社のDOS/Vマシンより速いの?」「パワーPCよりCPUが優秀なのか」なんて、俄然、好意的な印象で迎えられる。

たかがTVゲームじゃないか。ちょっと前までは、「いい年してゲームなんてやるなよ」「TVゲーム持ってるの? オタクー」なんて言っていた人たちばかりだったのに……。

ビジネス雑誌にも「スゴイ!スゴイ!」と言われて、登場した次世代ゲーム機。マルチメディアのひとつの象徴(笑)CD-ROMに対応し、32ビットRISCチップを搭載したこれらマシンの何がどう凄いのか、じっくり検証していきたい。

**任天堂が家庭用ゲーム機「ファミリー・コンピュータ」を発売したのは1983年。
それから11年、当時8ビットであったCPUが32ビットに進化し、
この年末にかけて各社のマシンが出揃う。ゲームメーカーだけでなく家電メーカーまでが参入し、
64ビット機の登場も予告されているゲームマシンに、いま何が起こっているのだろうか。**



SEGA SATURN

ファンの多い人気ソフトの移植が魅力

セガサターンはソニーのプレイステーションに比べて大きくて重い。威圧的ですらある。しかし、ゲームを楽しむ人々にとってはこちらの方が魅力的という声もある。ゲームメーカーならではのデザインなのかも知れない。しかし、セガサターンの一番の強みはやはり、すでに持っている人気ソフトの存在だ。

今年春の「おもちゃショー」でご覧になった方もいるだろうが、そのときセガサターンのボディはシャンパン・ゴールドと呼ばれる金属系の質感のものだった。しかし最終的に発売になったものは、ゴールドではなくマット・シルバーと呼ばれる写真のようなものに変更されている。マーケティング・デザインの関係で変更したということだが、個人的にはゴールドのセガサターンもなかなかいいと思っていたので、ちょっと残念だ。

さて、セガサターンが発売される前に、ゲーセンでインタビューしたところ、『バーチャファイター』マシンとしてセガサターンを買いたいと答える人が何人もいた。マシン自体の魅力ももちろん必要だろうが、やはり遊べるソフトが揃っているかどうかが購入の決定条件になるのだ。

ファミコン、続くスーパーファミコンがヒットしたのも、その引き金となった『マリオ』シリーズという人気商品があったからだ。スーファミより2年も先に発売されたセガの16ビット機メガドライブも、市民権を得たのはアクション・ゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が登場してからだ。どんなにハードが高性能であっても魅力あるソフトがない限り広まらない。この当たり前のことをメガドライブ発売時に実行できなかったセガが、今度は『バーチャファイター』という強い味方を携えているわけである。すでにセガサターンを持っている人の大部分は、『バーチャファイター』とともにマシンを購入したのではないだろうか。

このように今回セガは、ソフトの充実にかなり気を使っているようで、本体自体にもソフト充実のタネが仕込んである。「ST-V（開発名称：タイタン）」というアーケード専用マシンの基盤と共通の仕様を持つことで、これで開発されたアーケードゲームからセガサターンへの移植は数カ月でできるようになっているのだ。最近登場した『バーチャファイター2』のサターン版発売も、時期未定ながらすでに発表されている。当分は『バーチャ〜』あってのセガサターンという状態が続きそうだ。

セガサターンはさらにゲーム機としてだけでなく、「高度なマルチメディアへの対応もカンペキにこなす」マシンへの展開が考えられているらしい。「マルチメディア・マシン」というと、先行したPanasonic 3DOの苦戦が思い浮かぶが、価格との釣り合いを考えると、ゲーム以外にも使えるマシンである必要があるのだろう。

ただ、セガはすでに家庭用通信カラオケを開始する準備を始めており、メガドライブのソフトのCATV配信も一部地域で実験段階ながら始めている。セガサターンがこうしたサービスの端末として考えられている可能性は充分ある。本体後部にとりつけられている「外部拡張」はどういうエンターテインメントへの入り口になるのだろうか。



●SEGASATURN●44,800円（税別）●セガ・エンタープライゼス・プロモーション部 ☎03-5736-7130

PlayStation

家電的発想がホネコンを作った？

ソニーも次世代ゲーム機を発表した。一見しただけではゲーム機とは思えないコンパクトなボディ、特異なコントローラ。これをソニーのテレビに接続する家庭も増えるのだろうか。新規参入で有力ソフトメーカーの確保にも力を入れているプレイステーションはソフトが充実しそうな気配だ。

「ホネコン」という言葉をご存知だろうか？小学生たちはプレイステーションのコントローラをこう呼んでいる。「骨のカタチをしたコントローラ」、だから「骨コン」。

コントローラがこのデザインに至るまでにいくつもの試作品が作られたという。

ゲームのコントローラは素晴らしい。たったこれだけであらゆる乗り物、車から飛行機、ロボットなんかを自由自在に操縦できる。プレイヤーはコントローラを通して世界を体験できるのだ。そういう意味でプロダクトデザインは本体よりコントローラに注がれるべきである。このホネコンはゲーム機において、現在、最も進化したものといえる。実際に握ってみるとグリップ部分が手のひらの中にしっくりとおさまり、親指が上面部のボタン上に、人差し指が前面部のボタン上に自然にくる。ホールド感はピカイチでゲームで熱くなっても落とすことはまずないだろう。ワークステーションなみの3次元CGでもゲームを楽しめるプレイステーションだが、本体CPUのスペックの高さもさることながら、ここまで研究し尽くしていたソニーの入れ込みようには脱帽してしまう。

さて、ユーザーには直接関係ない話だが、開発環境が安いというのも特長のひとつだ。通常、家庭用ゲーム機の開発環境を整えるには1,000〜2,000万円ほどかかるといわれている。開発言語はアセンブラが主流だ。こうなると、おいそれとゲームを作るなんてできない。ところがプレイステーションは開発マシンがDOS/Vマシンで開発ソフトも約200万円で揃い、C言語で組める。ほかにもある程度機材は必要だが、従来の開発費と比較すると格段に安い。それだけ、他のソフトメーカーが参加しやすく、数多くのソフトの出現が期待できる。

また流通の面でも改革が施されている。現在、プレイステーションを手に入れたが、ソフトが品切れ状態で何日も待っているという人はいないはず。これはソフトの供給媒体がプレスの容易なCD-ROMということもあるが、そのCD-ROMをソニー自社の工場で大量生産できるという要因が大きく働いている。最長でも中4日で追加生産が可能ということだ。これまで、ゲームソフトはメーカーからユーザーに届くまで、問屋を通り、小売店へというルートが普通だったが、プレイステーションのソフトの場合は、その生産性を活かすために、メーカーから直接小売店へという形を中心にしている。しかもその小売店にはソニーならではのCDショップなども含まれている。この結果、より安く、より早くユーザーにソフトが届けられるのだ。

今、我々はプレイステーションと出会い、ホネコンを手に入れた。あのスタンリー・キューブリック監督の名作SF映画『2001年宇宙の旅』の、モノリスに出会い道具としての骨を手に入れた猿人たちと同じように、かつてない体験を得られることになるだろうか。



●PlayStation●39,800円(税別)
●ソニー・コンピュータエンタテインメント・インフォメーションセンター　☎03-3475-7444

32ビット先行機種、この秋新機種発売

3DO R·E·A·L

この春に国内発売された3DO REALだが、早速モデルチェンジをおこなった。機能的には変わりないが、コンパクト化、オープントップ型化され、値段も44,800円に下げられた。発売当初は初めての次世代機として騒がれたが、今ではスペック面で後続機種に見劣りのする部分は否めない。しかし、なんだかんだいわれながらもソフトも年内には約100タイトルが揃うというところまで充実してきており、次世代機の中では今のところイチバン遊べるマシンである。

また、95年後半には64ビットへのグレードアップの予定が発表されている。アップグレードしても従来のソフトも遊べるので、すでにユーザーになっている人も安心だ。



●Panasosic REAL(FZ-10) ●44,800円(税別) ●松下電器産業 ☎06-906-1474

人気アーケードゲームがそのまま家庭で

NEO·GIO CD

ゲーセンに行かない人にはあまりピンとこないかもしれないが、アーケードマニアに絶大な人気を誇るのがこのNEO·GIOだ。CPUが32ビットRISCチップではないので正確にいえば次世代ゲーム機の範疇に入らないのだが、ソフトの供給媒体がCD-ROMになったということでここに紹介する。

これまでのNEO·GIOと機能的には変わりないが、ソフトがCD-ROMになったことにより、値段が大幅に安くなった。これまでのROMカセットの場合、ソフト1本が2～3万円もしたのが、CD-ROMにすることで、なんと5,000～8,000円にまで下がったのだ。人気の格闘ゲーム『餓狼伝説』や『サムライスピリッツ』、『龍虎の拳』などをガンガンやりたい人にはぜひとも狙って欲しい。



●NEO·GIO CD●49,800円(税別)
●エス·エヌ·ケイ ☎06-339-0110／03-5275-6200

16ビットのメガドライブを32ビットに

SUPER 32X

セガサターンの存在のため、いまいち話題に欠ける印象のあるスーパー32Xだが、優れたパフォーマンスは侮れない。特にメガドライブ・ユーザーにとっては非常にうれしいマシンであるはず。なにせプラス16,800円でメガドライブが32ビットマシンになるのだから。しかもCPUはサターンと同じSH2が2つだ。

サターンも出して、32Xも出す。セガの戦略が見えるようだが、海外ではかなりのシェアを誇るメガドライブ、これらのユーザーのことを考慮して、このような戦略になったのだろう。

処理速度の大幅なアップ、テクスチャーマッピングも可能ということで、メガドライブがさらに楽しくなるだろう。



●SUPER 32X●16,800円(税別)
●セガ·エンタープライゼス ☎03-5736-7130

PC-98シリーズに接続することも可能

PC-FX



タワー型で他の次世代ゲーム機とデザイン的に一線を画すPC-FX、このマシンの最大の特徴は「高速動画再生機能」である。あるゲーム開発者の話によれば、ムービー機能に関しては、セガサターン以上のスペックを持つということだ。

また、あの PC-9800シリーズと接続できるというのも特徴だ。来春発売予定の「SCSIアダプタ（仮称）」を接続すれば、98のCD-ROMドライブにもなるという。現在、CD-ROMドライブを持ってない98ユーザーには気になる話かも。また「PC-FXボード（仮称）」と「専用ローダ（仮称）」を使えば、FXのソフトが98上でも遊べるというのだ。さすがNECブランドのマシンである。

速報

任天堂の32ビットゲーム機「バーチャルボーイ」

11月15日初心会レポート

11月14日、任天堂から新しいゲーム機が発表された。名前は、「バーチャルボーイ」。発売予定は、95年4月である。価格は、19,800円という低価格。他社の次世代マシンとは作りもだいぶ変わっている。バーチャルリアリティの装置でお馴染みヘッドマウントディスプレイに、コントロールパッドがついたコンパクトなデザイン。ゲームは、このヘッドマウントディスプレイを眼前に装着し、ケーブルでつながったコントローラで操作する。

テレビは必要なし、両目に1つずつの小型の赤色ディスプレイが割り当てられ、このディスプレイに映し出された画面の視差により、3Dの立体画像があらわれる。つまり、バーチャルリアリティタイプのまったく新しいゲーム機なのである。

画面は、4階調の赤色表示なのだが、ゲームの立体画像が色数のことなど忘れてしまうくらいの迫力を生み出す。4階調といえば、現在発売中のゲームボーイと同じで、このあたりにこの商品の位置づけが見えてくる。家庭用電源での稼働もできるが、単3乾電池6本で7時間のプレーも可能。このゲーム機をつけたまま歩くことこそできないだろうが、電車の中で独りゲームに没入することもできる。

一応、CPUには32ビットRISCチップを使用していて、画面表示速度も大幅に早くなっているようだ。スイッチを入れるとまず、真っ暗なゲーム空間にNINTENDOのロゴが浮かび上がる。スタートボタンを押すと3Dで描かれたマリオがグルッと回転する。この時点でプレイヤーは3次元のゲーム空間に引き込まれてしまう。

同時発表予定のソフトは、アドベンチャーソフトの『MARIO BROS.VR』、スポーツゲームの『SPACE PINBALL』、ボクシングソフトの『TELERO BOXER』の3本。任天堂が発売するだけあって、どれも見事に3次元を活かしたソフトに仕上がっており、発表会では参加者が夢中になっていた。特に『TELERO BOXER』では、敵の繰り出すパンチを生理的実感として感じることができる。

今後、この「バーチャルボーイ」がどう展開していくかはまだわからないが、少なくともこれまでとは違ったゲームの快感を提供してくれるゲーム機であることは間違いない。



来年春発売の次世代機、バーチャルボーイ。しかし、ソフトはCD-ROMではなく、ROMカートリッジ



電車のなかでみんながこうだったらかなりコワイ

文＝吉村　信
Text: YOSHIMURA Makoto
イラスト＝長崎訓子
Illustration: NAGASAKI Kuniko

目からウロコの次世代ゲーム機ハードスペック

ゲームマシンは寿命1年ではいけない！

何ゆえ、「次世代」ゲーム機なのか？ それは「32ビットCPU」を搭載しているからなのだ。「32ビットCPU」ときたら、それこそコンピュータだ。じゃあその中身は実際どうなっているのだろう？ スペックは？ ここではセガサターンとプレイステーションについて、そのハード面から見ていくことが目的である。

CPUはどっちもカッコイイし、速い

いま、私の手元にはサターンおよびプレイステーションの仕様書というのがある。いろいろなことが書いてあり、わかるところとわからないところがあるが、とりあえずこれにそってまずはCPUというあたりから攻めてみることにする。

さて、プレイステーションはR3000カスタム32ビットRISC、サターンはSH2 32ビットRISCというCPUをメインチップに使用している。参考までにクロック動作周波数はR3000の方が33.8MHz。SH2の方が28.7MHzということである。

R3000についていうと、シリコングラフィックス社のマシンに使われているR4000とかR4600とかR4400といったチップファミリーのひとつで、シリコングラフィックスのマシンではちょっと前のIndigoに使われていたように記憶している。

カタログ説明で「ワークステーション用のチップを使用」という一言はこのあたりから来ているのだな、と素直な私は理解した。なんとなくシリコングラフィックスのマシンはカッコイイぞ、と思っている私なので、その流れでなんだかカッコイイと思ったのだが、なんで、昔のチップなのかという素朴な疑問が頭をもたげてきた。いまや、R5000やR10000というチップが出るご時世なのだから。しかし、この疑問への解答は明解で、「プレイステーションは２年前に設計が始まっていて、その当時、性能が良く安定供給が約束されるチップであるという理由で選びました」という開発の方のお話は、考えてみれば当たり前のことだけれど、目からウロコであった。

ゲームマシンというのは発売までに長い年月を必要とする。おまけにハードを作るだけでなくソフトハウス向けのソフトの開発ツー

PlayStation（媒体資料より）
●メインCPU：R3000カスタム32ビットRISC
●CPUクロック動作周波数：33.8MHz
●RAM：合計28Mビット
●GPU（グラフィックプロセッサ）
　スプライト描画性能：最大表示4,000個（1/60秒）
　フルカラー表示：最大1,677万色
　解像度：256×224～640×480ドット
●GTE（ジオメトリエンジン）
　頂点演算性能：450万頂点
　（150万ポリゴン／フラット）
●SPU（サウンドプロセッサ）
　同時発音数：24ch
●MDEC（データ伸張エンジン）
　CPU Bus直結
　サポート規格：JPEG
●データセーブ方式：カードメモリ使用



ルも作らなくてはいけない。「ユーザーとソフト会社のことを考えたら１年でなくなるようなマシンではいけないのです」。この一言も唸るばかりである。つまり、開発から考え少なくとも５年から６年は持つマシンにしなければいけないという宿命をゲーム機は背負っているのである。１年のうちに次から次へと新機種が発売になるパソコンの世界とは大きく違う。同時にその心臓部選びは非常に重要であったことは想像に難くない。

さて一方でサターンの方である。実はサターンについてはセガの担当の方が非常に多忙でお話をうかがうことがかなわなかったので、あまり細かなところを断言するわけにはいかない。しかしながら、あのセガである。当然、熟考に熟考を重ね決定したに違いない。

仕様書を見るとSH2という32ビットのチップを２個使用し、他のプロセッサとともに「64ビット級のハイパフォーマンス」(カタログより）を実現したというところであろう。

とにかくゲーム機を楽しむ側である私は、このCPUという面ではどっちも、それなりに速いのだろうし、カッコイイという感想を持った。

ATやMac、AMIGAなどを使ってきた私にはUnixやワークステーションという単語は「Login」という単語で分かれるこっちの岸とあっちの岸のあっち側にある存在で、素直に憧れるのである。これは鎖国していた江戸時代の日本にあって外国への憧れを募らせた幕末の志士と同じ気持ちだと言えばわかってもらえるであろう（そうだろうか？）。

テレビに映しだされるゲームの宿命

ゲーム機もそうだが、パソコンもCPUのパワーだけではそのパフォーマンスは計れないことを私は知っているのである。ご存じの方には釈迦に説法だが、AMIGAというパソコンは、発売当時メインのCPUはモトローラの68000であったにも関わらず、同じ68000を使用していたMacintoshPlusなどとは異なりすでに4,096色までのカラー表示を可能にしてアニメーションもグリングリン動くという脅威的なマシンであった。そのためゲームマシンとして一躍名を馳せることになったのである(それだけではないけどね)。とにかく、この驚異の処理を可能にしたのが、サウンドやグラフィックの処理を受け持ついくつかのカスタムチップの存在だったのである。

さて、何を言いたいかといえば、こういうこと。ゲームマシンというのはゲームをするために特化した機能を持たなければならない宿命を負っており、ゲームを行っている時、音、映像など人間のアクションに対するレスポンスが「ちょっと遅いんじゃない？」という感覚を持たせてはならない存在であるということがひとつ。そして、そのためには、メインのチップを速くするか、または特別なカスタムチップを載せる必要があるのだということ。また、それらのチップ相互に情報を伝えるスピード（バスの転送速度とか言われるアレである）は速ければ速い方が好ましいということなのである。

プレイステーションの開発者の方との話で興味深かったことがある。それは、「ゲーム機は最終的に秒30フレーム＝60フィールドで３次元映像を動かさなければならないのです」ということ。つまりこれがNTSCのテレビに映し出されることを前提とするゲーム機の宿命であり、より細密な（リアルという言葉で表現されているが)映像、1,677万色、解像度640×480ドットの映像を映し出す必要に迫られたのが次世代ゲーム機と呼ばれるこれらふたつのゲーム機なのである。そして、ここにはCDクオリティのサウンドの必要性も絡んでくる。

つまり、これらの目的に向かって次世代ゲーム機はハード設計がなされているために、CPUやカスタムチップの存在が問題となってくるわけである。

ある目的に(理想といってもよいだろうが)向かって設計がなされるゲーム機の潔さ。これは、目的特化ハードの良さでもあり、苦しさそして美しさでもある。

このあたりのことを知った上で、プレイステーションとサターンについて再び見ていくことにする。

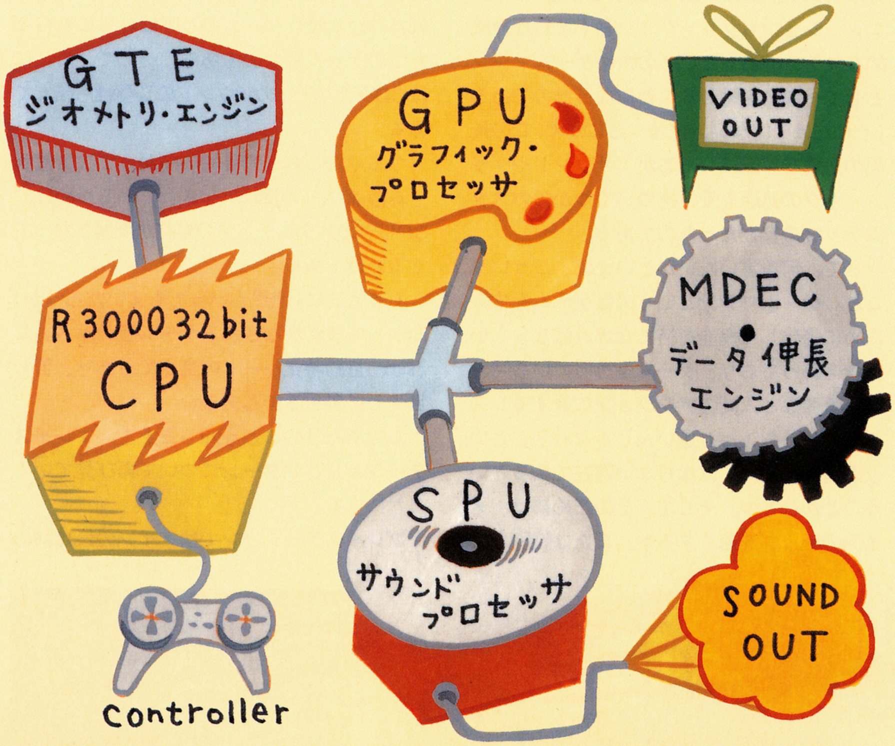
プレイステーションではメインのR3000の

SEGA SATURN（カタログより）

- メインCPU：SH2（32ビット CPU)×２
  サウンドCPU：68000
- RAM：合計36Mビット
- グラフィック
  同時発色数：1,670万色以上
  CG性能：専用ハードウェア搭載
- サウンド音源ch：PCM32ch（FM8ch可）
- CD-ROM：インテリジェント倍速CD採用



ほかに、３次元CG演算専用チップGTE、２次元表示（スプライトと呼ばれる）を高速に行うための専用チップ（グラフィックプロセッサ）GPU、サウンドプロセッサSPU、それぞれ独自のチップが用意されている。この構成の中でジオメトリ・エンジンという言葉から私はシリコングラフィックスの３次元演算専用のハードであるジオメトリックエンジンを思い出した。とにかくこのGTEによりリアルタイムで3DCGの操作が可能となるわけである。そして、サウンド担当のSPUにより最大24チャンネルのCDクオリティのサンプリングサウンドを使えるという設計になっている。



PLAY STATION CPU分担作業図

また、MDECというのが気になるが、あとで話として出てくるのでここでは詳しくふれない。

一方、サターンだが、サターンに使用されているSH2というメインCPUはカタログによると、32ビットDSP機能を内蔵していて２次元、３次元の座標変換処理が高速に行えるという特徴があるのだそうだ。まあ、グラフィックに強いということであろう。これがふたつ載っているというのは大きな特徴である。また、サウンドの処理には68000を使用しているらしい。そしてこれらとは別に７つほどプロセッサがあって「分散処理」を行うということになっているらしいが、このあたりの詳しいことは聞けなかったのでよくわからない。よくわからないがたとえばMacintoshのようにすべてCPUにやらせるというような方法をとっていないのは確実だろう。

パソコンでこの性能を備えるには莫大な金が

パソコンの世界ではメインのCPUの速さによって一喜一憂する傾向にあるが、実はそれだけでなかったりするということは先ほど述べた。プレイステーションもサターンもメインCPUは一番の問題であるものの、それ以外のカスタムチップ類が非常に重要なのである。

さて、実はこの文章を書くにあたって、編集部から「パソコンにたとえるとどのくらいのパフォーマンスになるのか比喩としてあげたらわかりやすいのではないか」という提案があったのだけど、このようにコトは複雑である。だから比較はできないけれど、無理矢理、ハードのプロの人の嘲笑を覚悟で勝手に断言させてもらえれば、とりあえず手に入った資料内容や資料の書き方の方向から察するに、以下のようなことが言えるかもしれない。

プレイステーションのイメージは、AMIGAやSGIのようにグラフィックやサウンドを扱うカスタムチップを設計して搭載したマシン。サターンはデュアルペンチアムにサウンドボードやグラフィックボードなどを載せたAT互換機的な雰囲気がする。

これは、勝手な思いこみなので、信じない方がよい。信じない方がよいが、AMIGAとATの優劣を比べるのが無駄なことのように、プレイステーションおよびサターン両者のどちらがハード的に優れているかなんていうことも同じように無意味であるということは言える。また、それらをパソコンと比較するのは難しいだけでなく同じように無意味である。ただし、パソコンでこれらのマシンと同じ性能を維持しようとするとかなりの金銭的負担が強いられるという事実は指摘しておきたい。

ゲームに特化したマシンの足枷は大きい

そういえば、プレイステーション発売の発表があったときに、知人のプログラマは「なんでMPEGじゃないんだぁ」といって、海に向かって走り出したという。3DOのハードに漢字ROMが載ったことで発売ギリギリになってプログラムの書き換えを強いられた時以来のショックだったのだろう。

とにかくMPEGである。私はAMIGAな人でもあるので、CD32にMPEGモジュールをつけてエリッククラプトンやボンジョビや×××な映像を見ながらこんなCDサイズにこれだけの実写映像が収まるMPEGってとりあえず凄いのだなあ、という感想を持っていた。確かに画質としてはちょっとボンヤリした雰囲気はあるけれど、NTSCのテレビで見る実写映像としては十分である。Macintoshな人でもある私にとって、シネパック圧縮を行った後のQTより少なくともきれいであるということも知っている。

で、このなぜMPEGにしなかったかという問題についてプレイステーションの開発の方に聞いてみた。するとこれも目からウロコであった。

要約すればこういうことになる。

MPEGは確かに動画圧縮の技術として優れているのだが、連続するフレームの差分をとって圧縮をかけるために、「ここのフレームの画像だけがほしい」という時に非常に多くの処理を要求する。ランダムかつ瞬時に目的の画像を展開する必要があるゲーム機の場合、MPEGは不利といえるのではないか。そのためプレイステーションでは、MPEGではなくJPEG準拠の動画圧縮を使用している。そしてその画像データ伸張のために専用のチップMDECを用意したのである。

とのことであった。また、JPEGにすることで画像作成の時間も短縮されるというメリットもあるのだそうだ。

さて、私はついでにコントローラについて

も話を聞いてみた。ゲームを操作する人間にとってそのゲーム機の感覚はコントローラを手にし、操作したときの感覚でもあるからだ。案の定、このコントローラの形状決定も紆余曲折であったらしい。いくつものモックを作り、実際にテスト期間を経て採用されたという。そして、今までのゲーム機と圧倒的に違うのは奥行きつまり画面の前後の動きをいかにコントローラでの操作感覚として表現するかに腐心したのだという。エルゴデザインなんてものではないな、これは。私の研究テーマである「感覚生活の変容」の事例としても考えておかねばなるまい。

できればセガの方にもこのような話が聞けて納得できればよかったのだが、今回かなわなかったのは、少々残念ではあるがきっと様々な秘話があるに違いない。

さて、とりあえずハード面から２機について概観してみたのだけれど、こんなことはゲームをする上で考える必要はないことなので多くの人にとって意味がなかったかもしれない。しかし無駄なこと無意味なことは面白いというのも事実ではある。

すぐに過去のものとなってしまう先端技術を時間的にいかに引き延ばし使用し続けられるようにするのかという足かき。そしてゲームという特化した目的のためだけにその技術を使いきる潔さ。このあたりに、パソコンにはないゲーム機開発の難しさを改めて感じた私であった。

注目!! 両ソフト開発者の覆面チェック

私は両ハードへの視点を増やす意味で両ハードのソフト開発者に名前は出さない、なるべく正直に、理性的に評価してくれと頼んでみた。ついでに先行マシンである3DOもやはり覆面での回答ということで意見をもらった。誤解して頂きたくないのだが、以下の文章は優劣をつけるためにあるのではない。あくまでソフト開発者の意見であり、製品判断のひとつの材料になればいい。読者はソフト＆ハードの総合評価でそれぞれ好きなものを買えばよいのだ。

＊

●動画像（自然画）について

JPEGに準じる圧縮アルゴリズムを使用するソニーは、ビデオ機器メーカーとしてのノウハウも手伝ってか「それらしく見える」動画像を実現している。ゲーム機器で動画像を表現する上で、その動画像を扱うハード、ソフトのフォーマットはもちろん重要だが、ゲーム機器はビデオRAMの内容を最終的にテレビ放送基準のフォーマットNTSCに投影するのだから、当然その段階のモジュールがお粗末ではせっかくの高画質も生きてこない。その辺りソニーは熟知した上で開発を進めてきたようだ。セガ、3DO規格の動画像は実をいうとMacintoshで使われているシネパックという画像圧縮アルゴリズムに準じている。Macintoshのソフトウェアで見かけるあのモザイク映像である。両方共にエンコードはMacintosh既存のアプリケーションを使って行われるので、それなりの画質なのだが、セガはデコードに関して独自にライブラリィーを用意している点で3DO規格より若干見やすい動画像を実現している。

●３次元画像について

３次元画像においては、そのレンダリングエンジンを受け持つハード、ソフトのレベルに差があるため、現状で評価するのはかなり無理があるのではないかと思うが、ロールアウトしたばかりのそれぞれのサンプルを見る限りでは、ソニーの公開しているそれがかなりイイセンをいっている。ワークステーション並みのCPUを手にいれたとはいえ、それらが扱えるポリゴンの総数はお世辞にもリアルを表現出来る程のものとはいえない。ポリゴンを扱うだけならまだしも、ゲームというのは処理すべき物があまりに多すぎる。ゲームのメインプログラム処理やサウンド処理、ポリゴン以外のグラフィックキャラクター処理、たとえそれらを分散させて処理を行うとしても、CD-ROMという記録メディアを使うことによって、それらを一旦RAMに置かなければならないところで足枷をされているので、開発の現場からいわせて貰うと、「CPUの速度よりも、もっともっとRAMを！」っといいたい。CPUだけでなくRAMの容量もワークステーション並みにして頂きたいものだ。

ゲーム機器においての３次元画像の美しさは、上記の様に少ないRAMにポリゴンをマッピングするテクスチャーを配して、更にゲームとして処理可能なポリゴン数で３次元画像を表現せねばならないため、映像メディアでのそれよりクリエーターのセンスが重要視されるといえる。もちろん、これはリアルタイムでの３次元画像表現のみに限定したことである。リアルタイムでない既にレンダリングされた動画像を表示するだけならば、動画像の表現能力に優れたハードとハリウッドを抱き込めるプロデュース能力（笑）を持つメーカーが勝っているといえる。

●サウンド面について

ハードのカタログスペックのみを観ると、明らかにセガのそれが圧倒的に優れている。しかしながら、コンピュータサウンドというのはそのハードの特性を理解して、初めて美しいサウンドを表現できる物だし、それが「表現」である以上、クリエーターのセンスも当然重要である。従来のゲーム機の中でもPSGだけで泣かせるサウンドを奏でているソフトも大変多い。総評としては、セガのオーケストラをも表現可能なスペックに期待できるし、ソニーの音楽業界へのグループとしてのプロデュース能力も魅力ではないだろうか。

●こんなところも気になる

セガのサターンは明らかに、多くのサードパーティの現状の開発能力からすると、オバースペックなハードといえる。メガドライブの時と同じように、そのハードを使いきるソフトが登場する前にその寿命を終えそうな予感がするのは、セガというメーカーのサードパーティに対する今までの対応の不備から来るものではないだろうか。とにかく国内有数のアーケードゲームのメーカーであるところから、アーケードゲームのヒット作が家庭で楽しめるであろうところが、最も期待されるポイントではないか。

一方、ソニーのプレイステーションは、新規参入メーカーのハードとしては感触は悪くない。反面、無個性な優等生的イメージもある。また他の次世代機がマルチメディアを唱っているのに対し、自社のインフォメーションではゲーム機と位置づけているのは、ナムコというビッグメーカーもついたことで、それなりの自信があるのだろうか？

最後に3DO規格のPanasonicリアルだが、規格としてフォーマットを提唱したところは買えるが、世界的に受け入れられなかった事実はすでに明白。

とにかく長持ちするハードを作って頂きたい。任天堂のファミリーコンピュータの様な10年というスタンスは無理にしろ、少なくとも５～６年は市場として成り立つハードをお願いしたい。今のまま混乱した市場が今世紀中も続くのなら、コンシューマーゲーム機というジャンルはどうなってしまうのか。日本のコンシューマーゲーム機市場を冷静に観ると、どうも任天堂というお釈迦様の手のひらの上で、皆が遊んでいる様な気がしてならない。推測するに、最後に笑うのはやはりお釈迦様なのではないだろうか。

文=立石憲司
Text:TATEISHI Kenji
Photo:OHNISHI Motoi



『ドラクエ』『トルネコの大冒険』を手掛けた

中村光一（チュンソフト社長）にインタビュー

「CD-ROMの大容量がなによりの魅力ですね」

セガやソニーの話を聞いて、ハードメーカーがどんな意気込みで次世代機を産み出したのかはよくわかった。一方、そのハードを受け取り、本来の主役であるソフトを作る人々はどう考えているのだろうか。サターン、プレイステーションのライセンシー・ソフトメーカーには今のところ参加していないチュンソフトの社長、中村光一さんに次世代機全般について柔軟な意見を聞いてみた。

任天堂サードパーティの立場から

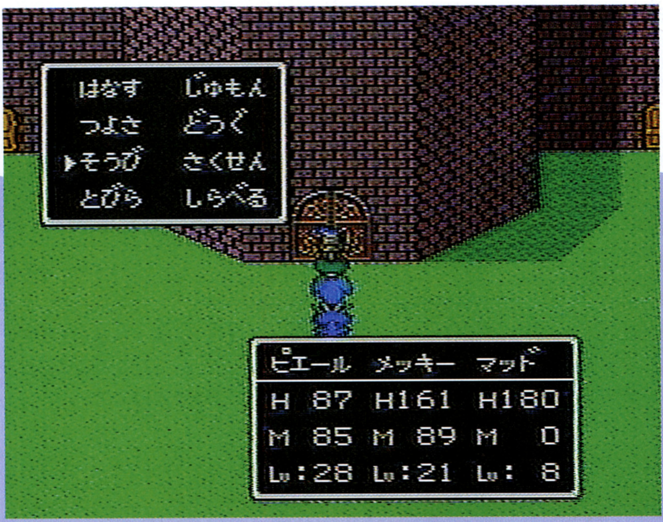
中村光一氏といえば、ゲーム業界では、知らない人はいないというほどの超有名人である。ゲームをやったことがない人でも『ドラクエ』という言葉は聞いたことがあるだろう。発売日には何万人もの行列を作らせ、社会現象にまでなった超人気ゲームソフト『ドラゴンクエスト』シリーズである。その『ドラクエ』シリーズのディレクターを務めたのが中村氏なのである。

その後も、スーパファミコンのソフト『弟切草』で、グラフィックとテキストで進行する小説形式のサウンドノベルというジャンルを確立し、つい先日、その第２弾『かまいたちの夜』を発表。また『トルネコの大冒険』では、伝説のコンピュータゲーム『ローグ』のゲームシステムを取り込んで話題をよんだ。

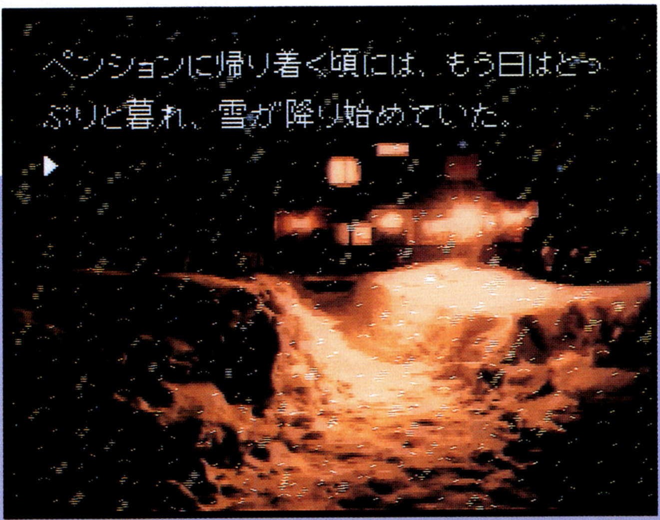
そんな中村氏に、プログラマーとしての立場から、ゲームデザイナーとしての立場から、また株式会社チュンソフト代表取締役という経営者としての立場から、次世代ゲーム機について語ってもらった。

『バーチャ〜』は3次元CGならでは

——次世代機の登場で、TVゲームの状況はどういう風に変わると思いますか。



『ドラゴンクエスト』シリーズ（現在はシリーズ5作目まで発売）　発売：エニックス ©ENIX/CHUN SOFT



『かまいたちの夜』　11月に発売になったチュンソフト、サウンドノベル第2弾のゲーム。雪山で起きた密室殺人がゲームの舞台となる　©CHUN SOFT/Abiko Kakemaru

「『バーチャファイター』に代表されるようなCGで3次元を表現するタイプのゲームがたくさん出てくると思いますね。これまでほとんどの場合、CGはビジュアル表現の手法のひとつとしてしか使われることがなかったと思います。しかし『バーチャファイター』や『リッジレーサー』などは3次元CGの本来のよさをうまい具合に使ってますね。CGを使うことにより、空気を伝わって来るような振動感とか、重量感とか、存在感なんかが上手く表現できていて、3次元CGならではのゲームに仕上がっていると思います」

——他にどういうことが考えられますか？

「そうですね、ソフトの供給がCD-ROM中心になっていくので、実写取り込みや、肉声・音声を使った、大容量のデータを持つゲームが増えていくと思います。

我々はこれまで『弟切草』『かまいたちの夜』というサウンドノベルのシリーズを手掛けてきましたが、いつも頭を悩ませるのが容量の問題だったんです。CD-ROMになれば、その辺はクリアできるかな、と期待してます」

128ビット、256ビット機を早く出そうとするでしょうね

——各社が次世代機を売り出したわけですが、ソフトメーカーとしてハードメーカーに望むことはなにかありますか？

「ハードメーカーに認識して欲しいのは、我々ソフトを作る側がその新ハードを熟知し、その能力を十分に活かしたソフトを作れるようになるのに、最低2年はかかるということです。ところがハードメーカーにしてみれば、2年たって、さらにスペックの高いハードを出さなきゃもうダメかなって、ことになる。まあ、セガさんやソニーさんなんかは今度、多分128ビットだとかいう話をしてくると思います。そのまた次は256ビットとかね(笑)」

——単純にビット数が上がるだけではダメということですね。

「大切なのはソフトが面白いかどうかということです。たとえば、我々が映画を観るとき、どこのフィルム使っているとか、どこのカメラで撮ったとか、サラウンドスピーカーはどこのブランドのものが入っているかとか、そういうのを映画館に要求しているかというと、答はNOだと思います。

最終的にユーザーがゲームに求めているのは、出てくるソフトが面白いかどうかですね。また、ソフトメーカーにとってはいかに作りやすい環境が整っているかどうかです。

だから、私が思うに、ハードメーカーにとって重要なことは、ソフトメーカーが安心して製作できる環境をいかに提供できるかなんです。これが最終的な市場での勝ち負けにつながると思います」

ゲーム機はソフト込みで3万円以内が妥当

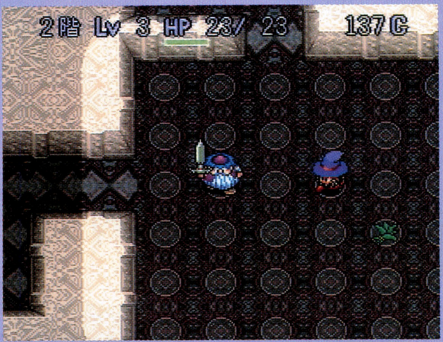
——プログラマーとして、高性能になった次世代機をどう捉えていますか？

「次世代機は、開発環境はアセンブラでなくC言語であったりとか、モジュール関係が用意されているとか聞いていますので、8ビットから16ビットへ移行した時のような大変さは軽減されているとは思います。

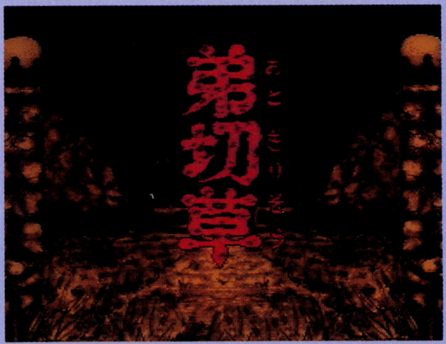
だから、ハードが高性能になったからといって、それにともなうソフト開発の技術ものすごく向上しなければいけない、ということはないと思います。

ただ、扱えるデータなんかが、必然的に多くなってくるので、やはり作る手間は同じくらいかかるんじゃないでしょうか。次世代機というのはこれからなんで、2、3年たてばいろんなソフトが出てくると思いますよ」

——次世代機というのは今後家庭に入っていくと思いますか。



『トルネコの大冒険』　ドラクエシリーズの人気キャラが活躍するダンジョン探検ゲーム　©CHUN SOFT/ENIX



『弟切草』　ホラー仕立てのテキスト付きアドベンチャーでサウンドノベルを確立した92年の作品　©CHUN SOFT

「私自身の価値観からすれば、少し値段が高いという気がします。私にとってゲーム機の値段は、ソフト1本込みで3万円以内。だいたい、子どもがお年玉で集められる金額はそのぐらいが限界だと思うんですよね。自分が中学、高校の時を思い出しても、集められるのは、運よく親戚が来ても、だいたい3万から5万円の間でしたからね」

——個人的には、次世代機は買いますか？

「しばらく様子を見てから決めようと思っています（笑）」

——最後に、今後の予定を教えて下さい。

「来年中に『トルネコ〜』に続く『不思議のダンジョン』第2弾の発売を予定しています。楽しみにしていて下さい」

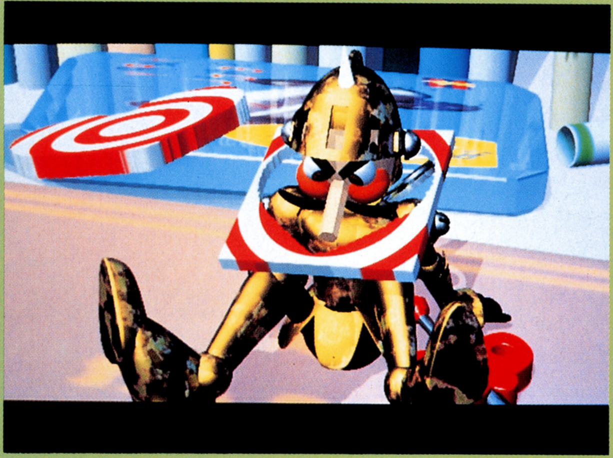
強力ラインナップを一挙に紹介

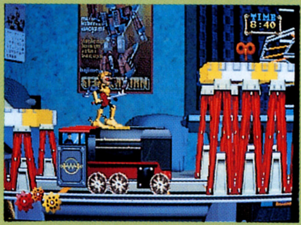
SEGA SATURN

サターン本体が店頭に並んだ11月22日に、同時発売になったソフトは5本。その後、12月中にはセガから4本リリースされるほか、来年3月までには他のソフトメーカーを含め40本前後のソフトがサターンで遊べる予定になっている。プレイステーションと比べると本数こそ少ないものの、今のところ既存人気タイトルの移植版が多いので、クソゲー恐怖症の人も大丈夫。クオリティは保証ずみだ。

とはいっても、サターン・オリジナルの『クロックワーク〜』などは、あのスペックを使いこなした軽快なゲームに仕上がっているので、保証付きのタイトルばかり選んでいては損。他のソフトメーカー各社さんには、ぜひオリジナル・タイトルを期待したい。

クロックワークナイト
〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜







おもちゃの国のトンガラ・ド・ペパルーチョIII世が、何者かに連れ去られたオルゴールのチェルシーを助け出すために、従者ブルンチョ、ロバのバロバロと旅をするアドベンチャー・ゲーム。単なる横スクロールのアドベンチャーではなく、視点の移動や、3Dの奥行きを活かした仕掛けが満載。おもちゃの国が舞台なので、画面はカラフルでしかもフルCG。『マリオ』のような大衆的人気を得られるソフトになるか。

■セガ／12月9日発売予定／4,800円

©1994 SEGA

バーチャファイター



今さら説明するまでもない人気格闘ゲーム。サターン成功の鍵を握る切り札で、専用ジョイスティックもあり（P51）。

■セガ／発売中／8,800円

©1993.1994 SEGA

ゲイルレーサー



ポリゴンによる敵車の登場などの要素が加わり、アーケードゲーム『ラッドモービル』がサターンで生まれ変わった。

■セガ／発売中／6,800円

©SEGA

真説・夢見館
〜扉の奥に誰かが…〜

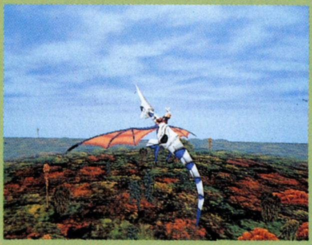


メガCDで好評だったアドベンチャー・ゲーム『夢見館』が新作ストーリーで登場。サターンのCG能力を納得する映像。

■セガ／発売中／7,800円

©1994 SEGA

パンツァードラグーン



空を駆け巡りながら敵を攻撃するシューティング・ゲーム。ドラゴンの背中に乗った視点はジェットコースターのよう。

■セガ／95年3月予定／価格未定

©1994 SEGA

ビクトリーゴール



Jリーグ公認なので、選手、チーム名はすべて実名。ゴールシーンではリプレイのアングルが選べて、かなりの迫力。

■セガ／95年3月予定／価格未定

©1994 SEGA ©1993J.LEAGUE TM OF J.LEAGUE

新・忍伝



人気シリーズ『忍』のサターン版。実写取り込みによる「必殺技」「忍術」がリアルに炸裂するアクションゲーム。

■セガ／95年1月予定／価格未定

©SEGA

DAYTONA USA

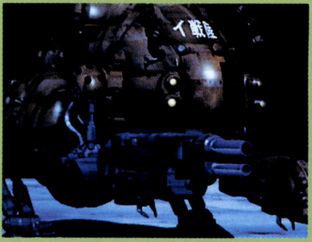


アーケードで大ヒット中のカーレース・ゲーム。リアルな画面とスピード感をそのまま完全に移植。

■セガ／95年4月予定／価格未定

©1994 SEGA

ダイダロス



宇宙を舞台にした3D SFシューティング・ゲーム。CG+ポリゴンで描かれた宇宙世界は緻密でリアル。

■セガ／95年2月予定／価格未定

©SEGA／©MICRONET

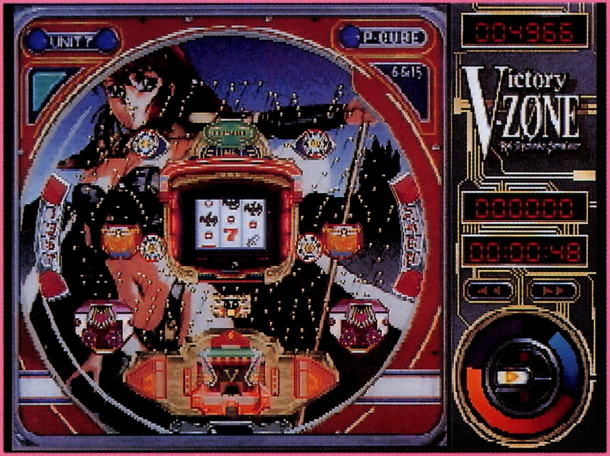
これで部屋はゲームセンターだ!

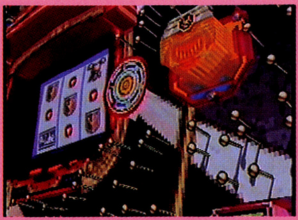
PlayStation

12月３日に本体と同時発売で８本、年末までに23本のプレイステーション対応ソフトが発売の予定になっている。サターンに比べ他のソフトメーカーの参加が当初から盛んで、各社の予定タイトルが目白押し。開発機材が従来より安く揃えられるという点を考えると、これからもこの状況は続きそうだ。

ソフトの価格は5,800円を中心とした設定になっていて、ROMカートリッジはたいてい10,000円前後ということを考えると、これは格安。タイトル数が多くて、安いとは、ウレシイことづくめのようだけど、その中から何を選ぶかでプレイステーションがいいゲームかダメなゲームかの個人評価は分かれてしまう。あとはあなたのセレクション次第。

Victory ZONE



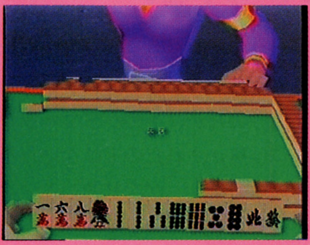




パチンコメーカー三共の協力を得て制作された究極のパチンコ・ゲーム。実際のパチンコの玉の動きや役物内部の玉の動きなどを完全にシミュレートしただけでなく、パチンコ台を見ることもできるのだ。上からでも下からでも回転させてもいい。自分が打った玉が目の前で釘にぶつかるので、玉の動きと釘の関係を納得いくまで研究できる。パチンコゲームなら、ファミコンでもいいんじゃないの？　とはもはや言えまい。

■SCE／95年１月13日発売予定／5,800円
©Sony Computer Entertainment Inc.
※SCEはソニー・コンピュータエンタテインメントの略称です。

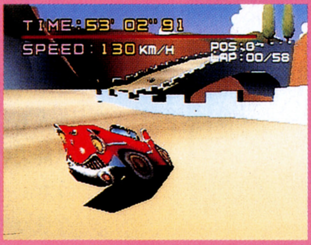
麻雀ステーションMAZIN～麻神～



麻雀ゲームならプレイステーションでなくても、という意見もあるだろうが、パイまでフル3DCGである。スゴイ（笑）。

■サン電子／発売中／6,000円
©1994 SUNSOFT/©1994 シャノアール

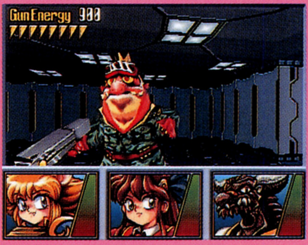
モータートゥーン・グランプリ



『ファミコン通信』の表紙でおなじみの松下進氏デザインのキャラクターが活躍する、ファンタジックなレース・ゲーム。

■SCE／12月16日発売予定／5,400円
©Sony Computer Entertainment Inc.

クライムクラッカーズ



立体迷路のなかの謎を解きながら、敵と闘う3DダンジョンもののRPG。360度視点が移動でき、当然背後からも敵は来る。

■SCE／発売中／5,800円
©Sony Computer Entertainment Inc.

リッジレーサー



積極的にプレイステーションに協力しているナムコが送り出す第一弾。アーケードで人気のレース・ゲーム移植版。

■ナムコ／発売中／5,800円
©NAMCO LTD.

極上パロディウスだ! DELUXE PACK



お笑い要素満載のシューティング・ゲーム。『パロディウス』シリーズの２本が入っている。ともにアーケードから移植。

■コナミ／発売中／5,800円
©KONAMI

ハイパーソリッド闘神伝



プレイステーション格闘ゲームの第一弾。キャラクターは８人でそれぞれ固有の武器と必殺技を持つ。完全オリジナル。

■タカラ／95年１月１日発売予定／5,800円（予価）　©TAKARA LTD.

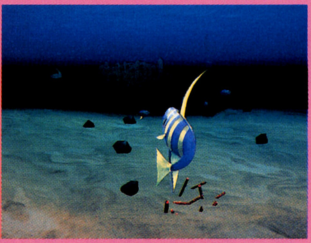
RAYMAN



アメリカのアニメにでてくるようなキャラクターと色使いで、女の子ウケしそうなファンタジックなアクション・ゲーム。

■ユービーアイソフト／95年２月以降予定／5,800円（予価）　©1995 UBI Soft

アクアノートの休日



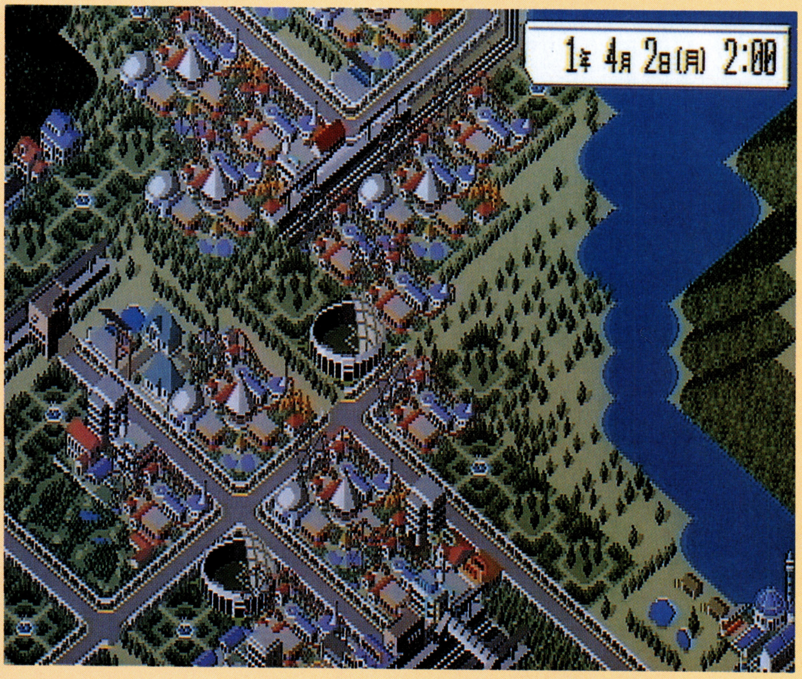
フルポリゴンで描かれた海中を探索するゲーム。魚のヒレの動きはコンピュータでも再現するのは難しいというが。

■アートディンク／発売日未定／価格未定
画面は開発中のもの　©1994 ARTDINK

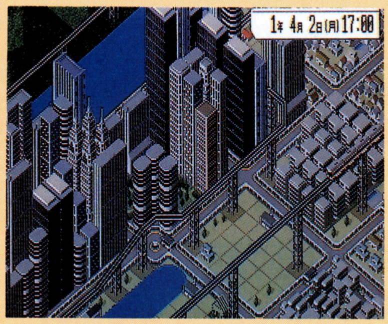
次世代ゲーム機はパソコンとどう違う!?

文=立石憲司
Text:TATEISHI Kenji

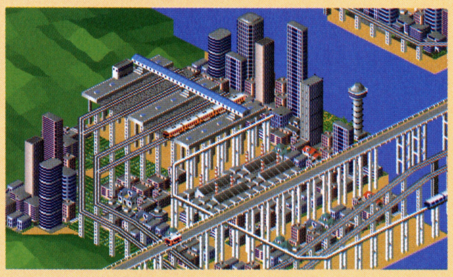
PlayStationの『A.Ⅳ-EVOLUTION-』で比べてみよう!



©1994 ARTDINK



これがプレイステーション版『A.Ⅳ』の画面
7,800円(税別)発売中　アートディンク



こちらがパソコン版。確かに解像度は高く細かいところまで描き込まれている。Windows版　16,800円(税別)　ほかにPC-98版、FM TOWNS版もあり。プレイステーション版、パソコン版ともに問合せ　アートディンク　☎043-279-9392

遊んでみれば一目瞭然ターゲットは『A.Ⅳ』だ

パソコンと次世代ゲーム機の違いを知るために、同じソフトで遊んでどちらが快適に楽しいか比較せよという企画である。

結論は最初から出ている。ゲーム機の方が楽しいに決まってる。そもそも、ゲーム機は楽しく遊ぶためだけに作られたマシンだ。それに対してパソコンは、ソフトを替えれば、ワープロもできる、表計算もできる、グラフィックもできる、ゲームもできる、という何でもできる汎用性を重視されて設計されたマシン、いわば、何でもこなせる優等生である。そんなパソコンがゲームの分野において、表計算はできないけれどゲームならまかせておけのゲーム機に勝てるわけがないのだ。

と、いきなり結論を出して終りにしてしまうと原稿料をもらえない恐れがあるので、とりあえず、人気の鉄道会社経営シミュレーション『A列車で行こうⅣ』(以下『A.Ⅳ』)で遊んでウラを取っておこう。

処理能力36万ポリゴン/秒ってハンパじゃない

この『A.Ⅳ』、プレイステーション版が本体と同時に発売されたので、すでに入手している人もいると思うのだが、そのグラフィックス能力の高さには驚かされたのではないだろうか。パソコン版の場合、かなり速いマシンを使ってもスクロールの遅さに閉口してしまったが、プレイステーション版では、そういう不満はまるでない。スクロールが無茶苦茶スムーズなのだ。一度プレイステーション版をやってしまうと、二度とパソコン版ができなくなるというくらい圧倒的な差だ。

さらに、プレイステーション版ならではのオリジナルフィーチャーが、車窓モードである。これは自分が造り上げた街を自分が経営している鉄道やバスの視点から見れるというモードなのだ。もともと、パソコン版でも企画はあがっていたものの、実際のパソコンのCPUパワーを考えた場合に、実現できそうもないのでボツになった企画だそうである。ところが、プレイステーションへの移植の話が持ち上がり、スペックを検討した結果、実現の可能性があるとわかり、めでたくここに復活した次第である。

カタログデータにある描画ポリゴン処理能

力が36万ポリゴン／秒なんて、多少コンピュータの知識がある人なら「眉唾モノなんじゃないの」なんていうとんでもないスペックも、どうやら本当に発揮できるようだ。これだけのスペックがあるからこそ、プレイステーションで車窓モードが実現できたのだろう。実はこの『A.IV』、サターン版の予定もあるのだが、今のところ計画のみで具体的な内容は決まっていないとのこと。サターンの機能を活かすと、どのようなモードが入るのだろう。

それにしても、この車窓モード、自分が造った街を自分が経営する鉄道やバスに乗って眺めることができるなんて、経営者冥利に尽きるではないか。

結論は出た しかしパソコンも負けてない

さて、わずかこれだけのことでも、次世代機の勝ちは疑いようがないだろう。ゲームに特化されたマシンであること、使用されているCPUのパフォーマンスが高いこと——次世代機には、パソコンのワンランク上のワークステーションのCPUが使われている——、この2点がゲームで遊ぶという部分で、次世代機がパソコンより優れていることを裏付けている。

しかし100％の勝利ではない。唯一パソコンが優れている点がある。それは解像度の問題だ。モニタがNTSCの家庭用TVである以上、次世代機は640×480以上の解像度は実現できないのである。パソコン版に比べ、プレイステーション版でコマンドのアイコンが妙にデカイのも、解像度の問題とメーカーの人が正直に告白してくれた。でもこればかりは次世代機の努力の範ちゅうではない。ハイビジョンが普及するまで待つしかないだろう。



経営を無視して、車窓モードで見てみたいものを町に作ってしまいそうになる。あ、向こうに観覧車が見える！



プレイステーションならではの車窓モードで、作った町を走ってみる。自分の街の風景が、実感できる

■パソコンから移植されるおもなソフト

サターン＝SS、プレイステーション＝PS　価格は税別

タイトル	機種	メーカー	発売時期	価格
麻雀悟空　天竺	SS／PS	シャノアール/エレクトロニック・アーツ・ビクター	発売中	5,800円
柿木将棋（仮称）	SS	アスキー	95年3月予定	未定
	PS		12月22日予定	7,800円（予価）
SPACE GRIFFON VF-9（HAMLET）	PS	パンサーソフトウェア	95年1月13日予定	4,800円（予価）
MYST	SS	サン電子	発売中	7,800円
	PS	ソフトバンク	12月16日予定	7,800円
上海　万里の長城	SS	サン電子	未定	未定
	PS	ソニーコンピュータ	95年2月以降	未定
プリンセスメーカー3	PS	ガイナックス	95年2月以降	未定
The 11th Hour	SS／PS	ヴァージンゲーム	未定	未定
三國志IV	SS	光栄	未定	未定
シムシティ2000	SS	セガ・エンタープライゼス	未定	未定
ダービースタリオン（仮称）	SS	アスキー	未定	未定
4Dボクシング	SS	ビクターエンタテインメント	未定	未定



『MYST』　PS版、SS版ともに登場
基本的にはパソコン版と機能の差はないということだ。解像度の点で多少画像が荒れるが、MYSTの世界は健在
写真はPS版　ⒸSOFTBANK　ⒸCYAN　ⒸSUNSOFT　ⒸINTERPROG　ⒸALFA SYSTEM　ⒸSOMETHING GOOD



『麻雀悟空・天竺』　PS版、SS版ともに登場
この麻雀のほかにも『柿木将棋』『ダービースタリオン』『三國志』『上海・万里の長城』など、今のところ移植が決定しているゲームにはロングセラーモノが多い。親子でゲーム機が使えるようにということだろうか
Ⓒ1994 Chtnoir,Inc.



『シムシティ2000』　SS版のみ登場予定
まだ詳細は未定だが、パソコン版よりビジュアル面にバラエティを持たせたものになるようだ
写真はパソコン版　Ⓒ1993　SunBusiness　Allright reserved world wide.Ⓒ1989MAXIS SOFTWARE. WILLWRIGHT

メーカーに直撃!
ゲームにまつわる素朴なギモン14

パソコンも対応機種が分かれていたり、ボードが必要だったり、門外漢にはさっぱりわからない世界だろうけど、同じようにこちらにしてみれば、ゲーム専用マシンがわからない。ゲーム雑誌を毎週読むほどの元気はないし。次世代機が出てあのソフトはどうなる? アダルトは充実するのか? という人のための疑問集。メーカーさんに聞いてみました

『エコー・ザ・ドルフィン』はサターンでできる?

最近流行りの"環境モノ"。そのなかでも特にイルカは人気モノだ。そんなイルカ人気も手伝って、本来ゲームなんて好きでなかった人にも受け入れられたのが、メガドライブ版の『エコー・ザ・ドルフィン』(セガ)。群れからはぐれたイルカのECCOくんが仲間を探しだすアドベンチャー・ゲームなのだが、ゲームのストーリーうんぬん以前に海を泳ぎまわるECCOくんの姿に惹かれた人が多かったらしく、その姿はTシャツにまでなっている。「サターンには移植されないの? サターンならもっとリアルな泳ぎを見せてくれるんじゃないの」と思う人も多いだろう。さっそくセガに聞いてみると、実はもう『エコー・ザ・ドルフィン・サターン』として、サターンソフトのラインナップには予定が入っているとのこと。発売時期はまだ未定だが、サターンのECCOくんは今よりもっと美しい海をリアルに泳ぎ回ってくれるに違いない。



メガドライブ専用ソフト『エコー・ザ・ドルフィン』より
真ん中にいるのがECCOくんだ

人気キャラクター『ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ』サターンの顔になる?

ソニックといえば、いまや任天堂のマリオと並ぶゲームの代表的キャラクターだ。しかも、「やったことないけど、ソニック大スキっ!」と女子高生に言わせるほどにかわいい。現に、次世代機市場では最大のライバルであるソニーがプロデュースするゲーム・キャラクター・ショップ「GAME SOUL」でもソニックものの商品がかなりの数を占める。当然、セガも会社のキャラクターとしてソニックをすえていて、自社の紙袋にはソニックがプリントしてある。それならソニックも早々にサターンに登場するのでは?

しかし、当のセガに聞いてみると、「セガサターン版は決定していません。が、出すのであればマシンの特徴をフルに活かしたものになるでしょう」(セガプロモーション部)。どうやら今のところ具体的な予定はないらしい。でも、サターンの特徴をフルに活かして走り回るソニックを見てみたい! きっともう誰の目にも止らぬ速さになっちゃうよ。



加速したら、もうどこにいるのか目がキャッチできないほどのスピードでソニックが走り回ることも人気の理由

『バーチャファイター2』はいつサターンに登場する?

入荷の早いゲームセンターではすでに『バーチャファイター2』がプレイできるようになっているそうだが、サラリーマンにも学生にも大人気の『1』からキャラクターが2人増え、動きもさらになめらかになっているという。『1』がやりたいばっかりにサターンを買って、やっとウチで『バーチャファイター』ができるようになったと思ったら、『2』が出てしまった。「これでゲーセン通いも当分続きそうだ、サターン買ってもムダだったんじゃないだろうか」と、お嘆きの方も多いだろう。しかし、そこはセガもちゃんと考えている。アーケード版『2』の登場とほぼ時期を同じくして、セガサターンでの発売もアナウンスしてきたのだ。

「時期は未定ですが、アーケード版の完全移植を目標に制作しています」(セガプロモーション部)。これで『2』さえサターンに乗れば、ゲーセン通いの日課はやめられるのだろうか? でも、やっぱりムリなんでしょうね。



格闘家が2人増え、新技も追加になるなど、ますます人気を集めそうなアーケード版『バーチャファイター2』

バンダイのPlaydiaは次世代ゲーム機？

サターンやプレイステーションとほぼ時期を同じくして発売された『Playdia（プレイディア）』。CD-ROM対応のゲーム機ってことで、次世代機の仲間に入れられることもあるが、CPUが８ビットだったりすることもあって、実はちょっと毛色が違う。価格も他よりかなり低い24,800円（税別）。
「映像の世界をCD-ROMソフトで、インタラクティブに楽しむマルチメディア機」と資料にあるように、コドモの世界にさらなる電子機器玩具を、といったところだろうか。関係ないかも知れないが、パンフレットの表紙は安達祐実だ。
ソフトには『ドラゴンボールZ』『セーラームーン』『ガンダム』といったバンダイならではのものが並んでいて、パズル、クイズ、データベースという内容が多い。エデュティメント（教育＝エデュテーション＋娯楽＝エンターテインメント）として親子で楽しむマシンといえそうだ。



コントローラは赤外線を利用したリモコンになっている。ほかのCD-ROMゲームマシンと同じく、音楽CDの再生が可能

3DOで発売された『ストII』はどうなるの？

年末の次世代ゲーム機商戦に合わせて、先行の3DOが発売した目玉ソフト『スーパーストリートファイターII X』。アーケードでもスーパーファミコン版でも大人気の格闘ゲームだが、3DO版ではCD-ROMの読み込み時間が気になるという意見もある。それならタイムロスを解消したサターン、プレイステーションにも移植すれば？
「ご好評をいただいている3DO版『ストII X』ですが、残念ながらサターン、プレイステーションへの移植の予定は現在のところありません。ですが、プレイステーションではアーケードからの移植でモンスター対戦格闘アクション『ヴァンパイア』の移植が決定していますし、各ハード対応の新タイトルも今後続々と登場する予定です」（カプコン広告宣伝部）と、ほかのタイトルを宣伝されてしまった。でも１作目は何？　と期待されていたカプコンが送りだすんだから、『ヴァンパイア』も期待大ということでしょう。



3DO版『スーパーストリートファイターII X』は8,800円（税別）。別売りで専用の６ボタンパッドもあり（2,480円）

3DOのサターン、プレイステーション対抗策は？

「32ビットRISCチップを搭載」して話題になっているサターンとプレイステーションだが、半年前にそのスペックを実現していた3DO REALにも少し触れてみよう。今のところ、3DOが家庭に浸透し成功しているという話は聞かない。しかし、いま結論を出すのは時期尚早。世界共通の規格であることから、これから情勢が変わることも充分に考えられる。まずはソフトの充実。11月には10本、12月に16本、１月には９本のソフトがリリースされる。3DO発売開始の３月から９月までの発売総数が約50本だったことを考えれば、リリースに加速がついたのがわかる。先行機の意地を見せたといったところか。
64ビットへのアップグレードの話は、現行のマシンに何かを装着することによって、64ビットのスペックを持たせるというものだ。REALの発売元、松下電器は「今持っているREAL本体とソフトはアップグレード後も使える」ことを強調している。



８月末現在で世界の760社が契約している3DO。これは新発売のソフト『ジュラシックパーク　インタラクティブ』（8,800円）。

プレイステーションのCD-ROMはなぜ黒い？

10月27日のプレイステーション発表会で初めて明らかになった、プレイステーションの黒いCD-ROM。「家庭の中で増えてきた音楽CD、CD-ROMとは一目で区別がつくように画期的な〝BLACK DISC〟を採用しました」とその席上で説明があった。音楽CDであれCD-ROMであれ、どれも表面は鏡のような銀色なので、まぎらわしいと言えばそのとおり。そのためプレイステーション用CD-ROMは、黒にしたというのだ。
「技術的には何色でも問題ありません。わかりやすい色ということで黒にしました」（SCEプロモーション企画部）。技術的に問題ないなら、これからは赤、青、黄色といったCD-ROMがでてきてもおかしくない。サターンは赤、3DOは青、Macintosh用CD-ROMは……となることだって考えられる。
ただ、ソニーはご存じのとおりレコード会社部門も持っており、当然プレイステーション用のCD-ROMも同じ自社のプレス工場でプレスするのだ。ユーザー・ケアとともに、社内の人間が間違えないようにする要因もあったのでは、と思うのは私だけか。



ソニー・グループ内のソニー・ミュージックでは、以前に色付きの音楽CDを出したこともあり、その経験を活かして今回のBLACK DISCというアイデアが生まれたらしい

気になるアダルトソフトのあつかい

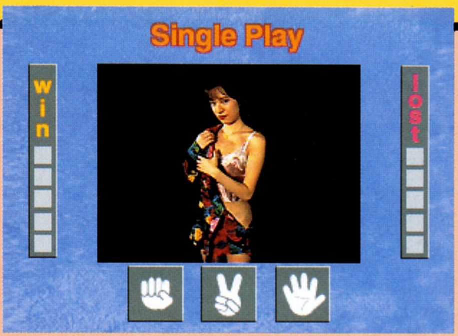
3DOでは、つい最近ソフトの年令制限が発足したばかりだが、サターン、プレイステーションはアダルト・ソフトをどのように考えているのだろうか。

「鋭意検討中ですが、現状では公式に発表できるものはありません」と、つれないお答えは、セガプロモーション部。

「アダルトの発売はありません」。SCEプロモーション企画部もきっぱり。

現在、アダルト・ソフトの発売予定は1本もないことからも想像はつくだろうが、両社とも基本的にアダルトはご法度になっている。

では、どこからがアダルトでどこまでがそうでないかは、誰がチェックするのだろうか。セガはそのチェック体制を組織化するために動いているというウワサはある。ただそれがアダルトを排除するためのものなのか、制限付きで受け入れるものなのかは、はっきりしない。いずれはっきりした発表はあるだろうが、ゲームの世界はアダルトにはキビシイ。



3DOで発売になる18歳未満禁止「AO」マーク付きのソフト『お姉さんといっしょ!じゃんけんパラダイス』(インタラス　9,800円)

じゃあ、パソコン系アダルト・ソフト・メーカーはどう考えている?



KUKIのパソコン用アダルト・ゲーム『Fuckman』(6,900円)。右のゲーム画面だけなら次世代機でも出せそうだがそれじゃ意味なしか

どうしてもアダルトが見たいってわけではないが、気になるので、反対にアダルト・ソフト・メーカー側の意見も聞いてみよう。

「やりたいですよ、ぜひ。でも今の状況で、うちのような内容じゃとうてい許してくれそうもありませんからね。3DOの解禁っていったって、乳首ダメ、モザイクもダメでしょ。それじゃ出すソフトありませんよ」(KUKI広報)と、ソフト・メーカーは熱烈なラブコールを送りつつ、状況待ちといった感じだ。モザイク禁止というのは〝モザイクを必要とするようなシーンがあってはいけない〟ということだ。それじゃあ3DOにしたって、アダルト・ソフト・メーカーは出番なしだ。

しかし、次世代機が普及してハッカーたちが触手を伸ばしたくなるようなものになれば、いくら規制したって、それをかいくぐって「裏」モノソフトが出てくるに違いない。PC-98系で盛んな、あの「美少女ゲーム」たちのように。

自社のマシンは何台売れると想定しているのだろう?

次世代ゲーム機業界は、みんな揃って商品出して、とっても仲よし。ってワケはなく、当然みなさん「うちはあちらよりたくさん売りたい」と思っている。そこで各社の売上目標を比べてみようと思う。半年後、1年後その目標を達成しているか、目標の下方修正の憂き目にあうか、それはわからないが、何か見えてくるかもしれない(なんて、単なるスケベ心です)。

目標は、セガで初年度200万台、SCEが発売後半年で100万台。ということは両社とも1年間で200万台という数字を目標に掲げていることになる。スーパーファミコンの販売実績は現在までで約1,200万台。知り合いに「スーファミ持ってる?」と聞いてみて、その人数の約1/3の人数が、1年後にサターンか、プレイステーションを持っている状況が想定されているわけだ。ちなみに3DO REALは、まだ初年度は終わっていないにしても、100万台の目標を掲げていた。今、まわりで3DOを持っている人の人数を100万の数だと想像しても、それは正しくないので注意されたい。

さらにもうひとつ。任天堂「バーチャルボーイ」の目標は、自信の初年度300万台(平成7年4月から8年)だ。

SANYOのTRYとビクターのV SATURNは本家とどう違う?

サターンと3DOは、セガ、パナソニック以外からも発売されたものの、あまり宣伝されていないし、情報も少ない。カタログを見た限りでは大きな差はないようだが、どこが違うのだろうか。

まずは3DO規格で『TRY』を発売したSANYOに聞いてみた。「3DOの規格の範疇ですから、REALと性能的に違いはありません。REALは新型になって、オープントップ型になりましたが、うちはスライドトレーです。あと違う点と言えば流通。あちらは秋葉原などの大型電機ショップが中心で、うちは玩具店や従来のゲームショップが中心です」(3DO営業部)。ではビクターのV SATURN。これこそはSEGA SATURNとそっくり。「セガさんのOEMですから、まったく同じです。本体の色が少し明るくて、ロゴが違うだけです」(オーディオ事業部)。

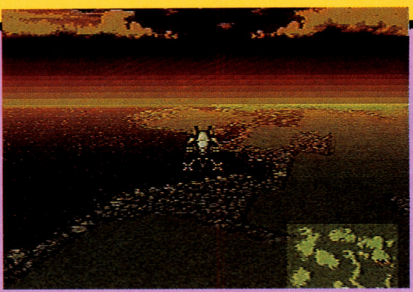
とほ。結局、どちらも性能的には差はないので、あとは好みの問題ですね。



SANYOの3DO「TRY」。価格は54,800円(税別)で、値下げしたPanasonicの「REAL」よりかなり高いが、3DO営業部の方は「問題は実売価格ですから」とあまり気にしていない様子



サターンの開発をセガと共同で行なった日本ビクターの「V SATURN」。「標準価格は設定しておりません」とのことでオープンプライスだ



次作が待ち望まれている『ファイナル・ファンタジー』。『FF VII』は何対応のソフトとして発売されるのだろうか

「ウルトラ64」はいつ出るの

噂ばかり自己増殖していた任天堂の64ビット機もついに発表にこぎつけた。お披露目は、来年の8月。発売は来年の年末商戦まで待たなくてはならないようだが、「ウルトラ64」と巷で呼ばれている次世代機の発売も今度こそ(いままで何度ペーパーマシンの情報にダマされたことか)、本当らしい。『スーパードンキーコング』を主体としたスーパーファミコン用ソフトは、確かに完成度も高くレンダリングも美しいが、CD-ROMではなくROM供給のためソフトの値段が高くなる。任天堂としても、ソフトの値段を安くできるCD-ROMマシンをどうしても早く発売したいはずだ。1,200万台を売り切ったスーパーファミコンの次世代機、そいつにはどんなソフトが出るのか？ でも、1年はながいなぁ。

次世代機のジョイスティックはどうなっている？

スーパーファミコンの世界には、ソフトのロゴをいれた専用のジョイスティックまで存在する。だったらサターンやプレイステーション対応のものも出てきていいはず。何種類ものジョイスティックを製造販売しているホリ電機にまずは予定を聞いてみた。

「各機種ともいろいろ企画は検討しており、一部開発も進んでいます。サターンは周辺機器が充実した状態で発売されますので、弊社としては、やりがいがあっていいかなぁ(笑)と。プレイステーションはコントローラがいいデザインで、思わず別ものを作ってみたくなります。現時点でハッキリ『こういった商品を企画しています』とは申し上げられませんが、つねにユーザーの方々の要望にお答えしながら新製品を世に送り出していきます」(商品開発部)と意欲的な答えがかえってきた。質問をした時期が早かったからなのだろうか、プレイステーションの発表会資料には、各ボタンに毎秒24発の連射機能を搭載したゲームセンター感覚の「ファインティングスティックPS」をホリ電機が発売する(来年1月)と記されていた。プレイステーションではほかにも、ナムコ、アスキー、サン電子からジョイスティック、コントロールパッドの発売が予定されている。

その名も「ネジコン」。プレイステーションのドライブゲーム『リッジレーサー』用にナムコが発売（4,980円)。コントローラ自体をねじるので、微妙な操作が可能になる





サターンの『バーチャファイター』用にセガが発売（4,800円)。ゲーセンと同じボタン配置で連射機能もあり

ホリ電機の「ファインティングコマンダー」(スーファミ対応)。格闘アクションゲーム用で2,680円





同じく「ファインティングスティック」6,800円。プレイステーションで予定されているのはこれの変形バージョン？

そのほかの周辺機器はどうなっている？

まず気になるのはゲームデータのセーブ。CD-ROMに書き込みはされないので、データの保存は本体のみ？ それだと、会社と家の2カ所でRPGを進めたりすることはかなり難しくなるし(そんなヤツはいない！)、作り上げたデータを簡単に人に見せることもできなくなってしまう。だいたい本体のメモリもいくつものデータを記録できるほど大きくない。ということで、バックアップ用のRAMカートリッジとしてサターンには「パワーメモリ」(4,800円)、プレイステーションには「メモリカード」(2,000円)が用意されている。「パワーメモリ」はサターン本体RAMの16倍もの容量を持ち、「メモリカード」は128KBの容量を持っている。これ1枚あればRPGやシミュレーションゲームの途中セーブデータを保存でき、別の場所で人のマシンでもプレイできる。

そのほか、サターンで発売されている周辺機器は「シャトルマウス」3,000円、「セガサターンRFユニット」2,000円など。

プレイステーションでは「RGBケーブル」2,500円、「マウスセット」3,000円、「対戦ケーブル」1,500円といったところか。

本体に同封されているコントロールパッドはどちらも1つで、それ以上必要なら別売りを買う必要がある。価格はサターン、プレイステーションともに2,500円だ。

最大15本のゲームデータがセーブできるプレイステーションのメモリカード

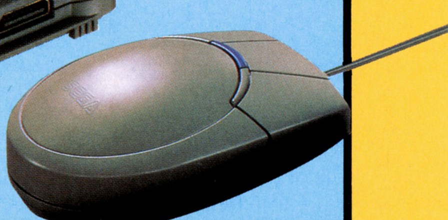


2ボタンのプレイステーションのマウスセット。現在発売されているマウス対応のソフトは『A列車で行こうIV』



サターンの「マルチターミナル」(3,800円)これひとつで3〜7人がプレイ可能。発売時期未定





A、B、C、とスタートボタンの計4ボタンを持つサターンのシャトルマウス。現在のところ対応ソフトは『MYST』

何故、ゲームはCGを求めるのか？
次世代ゲーム機の行方

文＝立石憲司
Text: TATEISHI Kenji

8ビット、16ビットと進化してきた家庭用ゲーム機がここにきて32ビットになり、64ビットの登場は来年だとアナウンスされている。スペックが向上する際に必ず言われるのが、「リアルなCG」だ。昔は、インベーダーゲームのドットの粗い異星人に充分インスピレーションを湧かせることができたのに……。それとも、もう「リアルなCG」以外にゲームが追及するものはなくなってしまったのだろうか。

次世代ゲーム機のウリはなんといってもCG

20年前に映画『ジュラシック・パーク』を見たらどう感じただろう。あのリアルな恐竜たちが実写ではないなんて想像できないだろう（けど、実写ならその方がよっぽど想像できないし、大ニュースかも知れない！）。では、５年前ならどうだ。やはり想像できない。CGがあのクオリティに達したのは、せいぜい３年前の1991年ぐらいからである。SIGGRAPH'91（アメリカで毎年開催されるCGの祭典）に出展された「Lost Animals」という作品で、初めてあれほどリアルな恐竜たちが登場したのだ。ちなみにCGを多用して話題になった映画『ターミネーター２』が公開されたのもこの年である。

なぜ、いきなりCGの話しをしたかというと、今後ゲーム機はCGを積極的に扱う、そういう方向に進化すると考えるからだ。

ところで、「TVゲーム機といえどもコンピュータなんだから、ファミコンのグラフィックスもCGなんじゃないの」という輩もいらっしゃると思うので、改めてここでいうCGについて定義する。ここでいうCGとは「ワイヤーフレームやポリゴン等、３次元データに基づいて描かれたグラフィックス」である。だから、いかにプレイステーションのゲームといっても『極上パロディウスだ！』はここでいうCGではないし、逆にスーパーファミコン・ソフトの『スターフォックス』なんかはCGといえる。

そういう定義のもとにゲームを見ていくとマシンのスペックが上がるにつれ、明らかにCGによって構成されたゲームタイトルが増えていることに気づく。実際、セガサターンにしてもプレイステーションにしても強力な３次元処理能力をウリのひとつにしているではないか。



ヒトの持つCGへの夢を実現するゲーム機

何故にゲーム機はCGへ走るのだろう。はっきり言って3Dになっているからといって、それがそのままゲームの面白さにつながるとは限らない。たとえば『スターフォックス』は発売当初かなりの話題を呼んだが、しばらくしてソフトの価格が半値以下になったという事実もある。また3Dでなくとも『テトリス』なんかは値段を落とすことなく、ロングセラーを続けている。「3Dとゲームの面白さは必ずしも比例しない」。これはゲームをやっている人なら誰でもわかることだ。しかし、メーカーもユーザーも「CGがスゴイゲーム」というコトバについつい期待してしまうのだ。

ここであんまり考え込んでしまうと話が進まないので結論にいこう。

ヒトはCGが好きなのだ。

あんまり単純な結論なので、怒ってしまう人もいるかもしれない。「今現在のCGはよりリアルな方向へと進化しているんだから、最初から実写にしちゃえばいいじゃない」という人もいるだろう。でもそうではない。CGとはイメージ生成マシンなのだ。自分のイメージ、もしくは他人のイメージを視覚化するための装置なのだ。だからそのイメージがリアルに視覚化されればされるほどウレシイわけだ。それともうひとつ、物理的障害から解き放された視点の移動だ。一旦データが作り上げられれば、ディスプレイ上に再現されたそのバーチャルな空間の中を自由に移動できるのだ。これもCGならではの特性だ。

ヒトがCGを好きな理由をわかってもらえただろうか。

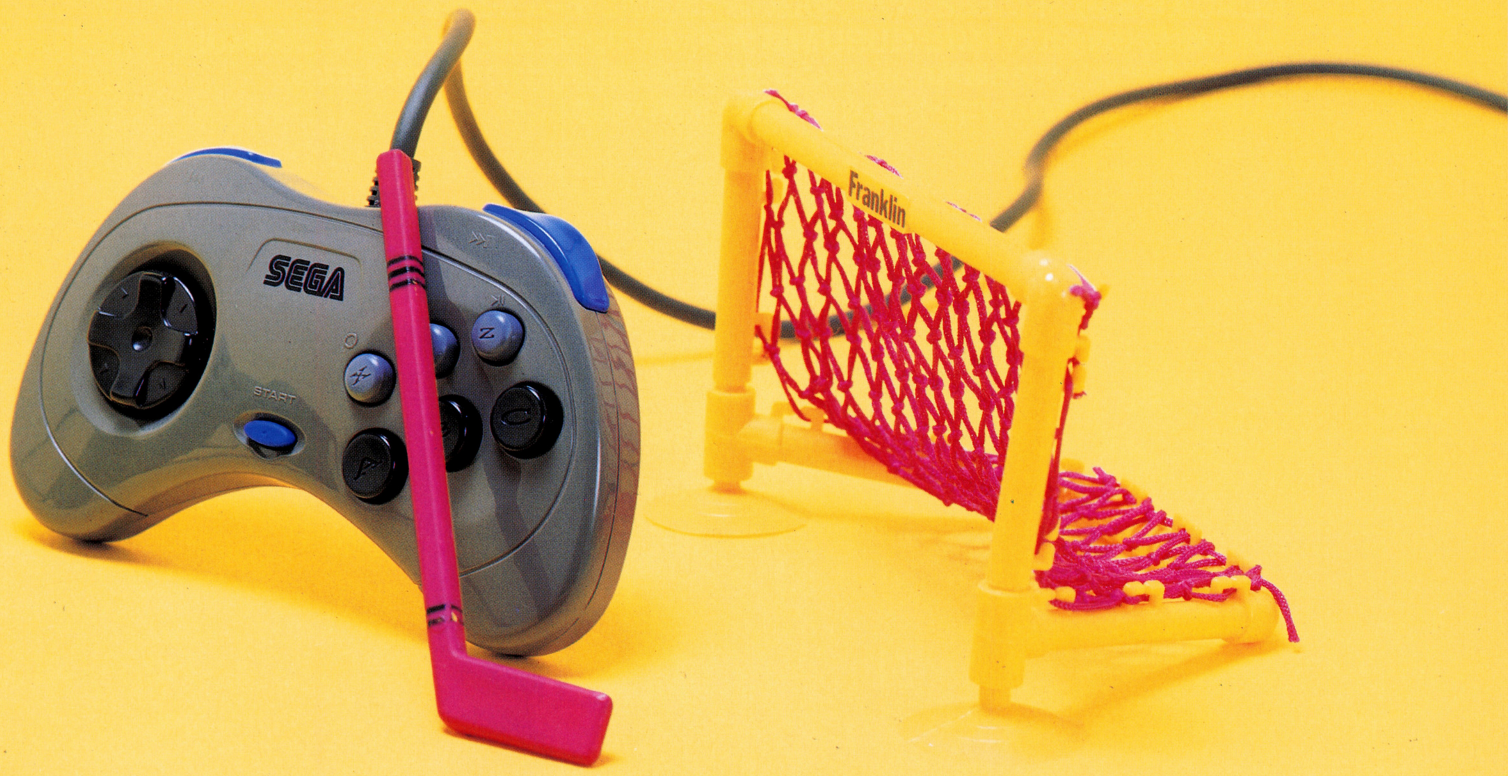
だからこそ、セガサターンやプレイステーションは強力な3次元処理能力をアピールしているのだ。『バーチャファイター』、『リッジレーサー』、『A.IV』の車窓モードetc.　これらはいずれも3Dのゲームだが、他人がやっている画面を見ていても面白い。やっぱりCGが好きなんだと思ってしまう。

先日ビデオで、ウルトラ64に移植されるであろうゲームの、アーケード版の画面を見る機会があった。タイトルは『クルージンUSA』。最先端のCG技術で作られたアメリカ本土のコースを走るという、ドライブゲームだ。モニタに映し出されたそのドライブ風景は、ほとんど実写に近い仕上がりになっていた。その画面を見て、ふと思い出してしまったこんなジョークがある。「マルチメディアが発達した時代の旅行ガイドは（多分）CD-ROM、一通り見てしまった後はもうそこへ行く必要がなくなってしまう」。そのジョークが非常に現実味を帯びて感じられてしまったのだ。

このゲーム機もすぐ旧マシンになるのか

CG技術、ゲーム機のスペック、いずれも想像を遥かに超える速さで進化している。来年発売が予定されているウルトラ64、これに搭載されるチップはつい2〜3年前までは数百万円超えるワークステーションに使われていたものをカスタマイズしたものである。2〜3年前といえば、たかがスーパーファミコンのグラフィックスやサウンドに大騒ぎしていたのに……。

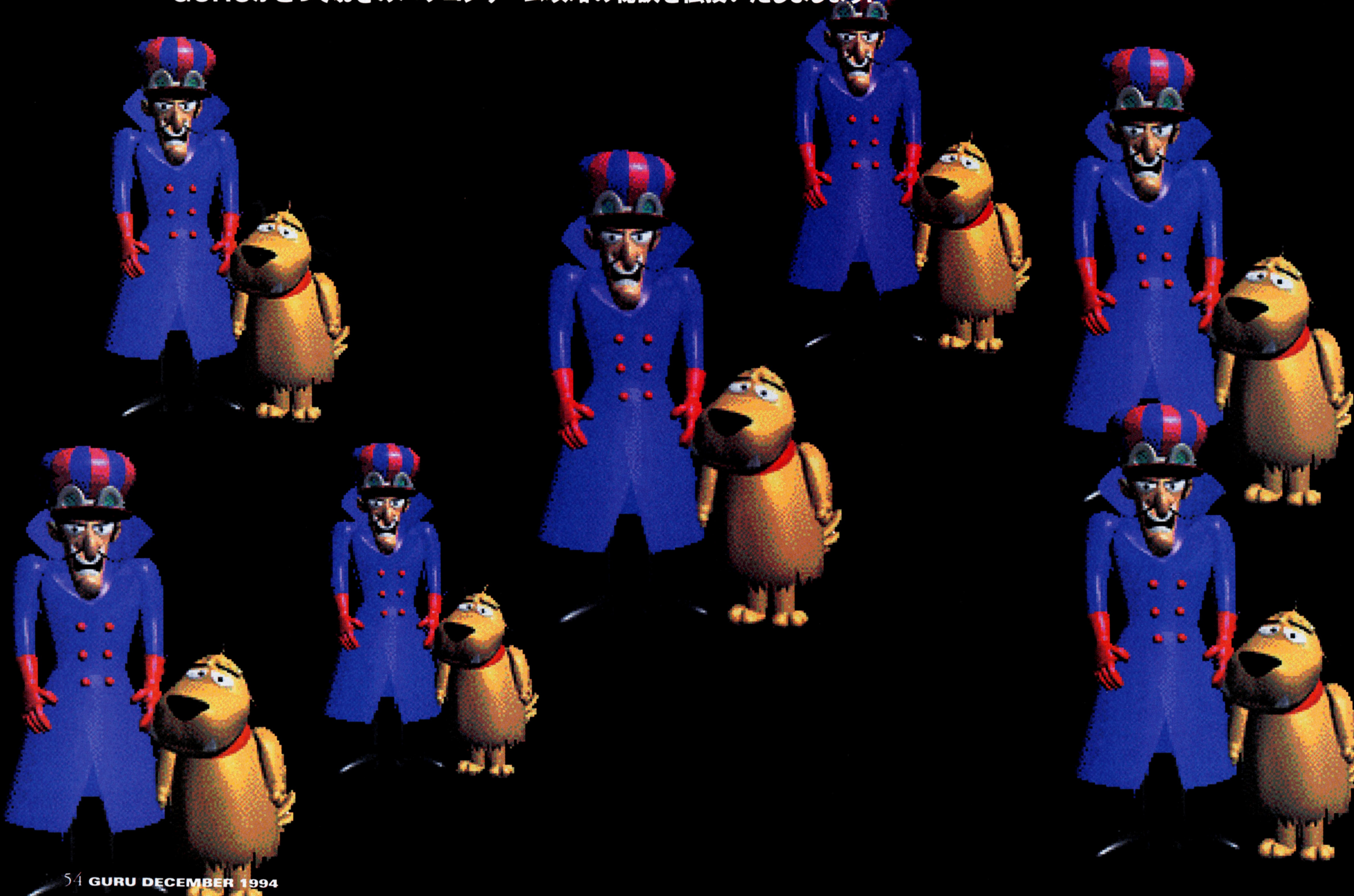
4〜5年立てば、ゲーム機はまた世代交代するだろう。それらがどういうスペックを持つのかはまったく想像がつかない。しかし、言えることがひとつある。それらはイメージ生成マシンとして存在し、我々の感覚や情念を揺さぶるだけのパワーを持つものに進化しているだろうと。



ゲームのコツ教えます

パソコンゲーム10連発

GURU読者アンケートによると、パソコンの使いみちの上位に〝ゲーム〟があがる。
次世代機ばかり騒がれているけど(GURUも騒いだが)、パソコンも立派なゲームマシンなんだ。けれど
英語版が多かったり、やたら難解だったり、スンナリとゲームを楽しめないのもたしか。それなら、
GURUがとっておきのパソコンゲーム攻略の秘訣を伝授いたしましょう!



まずは……
美味しいゲームの探し方

**ゲームソフトを探す前に、まずは我が身を振り返ってみよう。
目に美味しいゲームを欲しているのか。それとも指がゲームを欲しているのか？
それがわかってからこの記事を読んでも遅くはない**

文＝平野裕子
Text:HIRANO Yuko

まずはゲーマーにリサーチしよう

この世から広告というものがなくならない限り、マスコミを信用してはならん。せいぜいタイトルと大ざっぱな内容確認のためのカタログとしてとどめておいた方がいい。それではいったい何を信用すればよいか？　それは言わずもがな、のクチコミだ。かの名作『ダービースタリオン』もほとんど広告を打っていないにも関わらず、競馬ファンのクチコミでロングヒットとなり、出世魚の如くファミコン→スーファミ→パソコンソフトとのし上がった。

利害関係がまったく存在しない人間の情報だけが唯一の真実。だがしかし、ゲーム好きの友人がまわりにいない場合はどうするか。そんな淋しいあなたにはネットに入ってゲームフォーラムを探すことをおすすめする。

そこではおそらく一を聞いただけで百の答が返ってくるだろう。ただし、ネットに入っている人間は往々にして好みがどえらく偏っている。最初は誰がどういう嗜好で、どんな偏愛ぶりを示すかを冷静に観察するとよろしい（意見を否定するようなRESを返してみて、狂ったように反撃してくる相手は避けよう）。そのうち運がよければ、盲目的に信じてもいい相手が現れる……こともある。

もしあなたと同じ好みの人が見つからなかったとしても、攻略本のかわりに使うという手もあるので入っておいてソンはない。

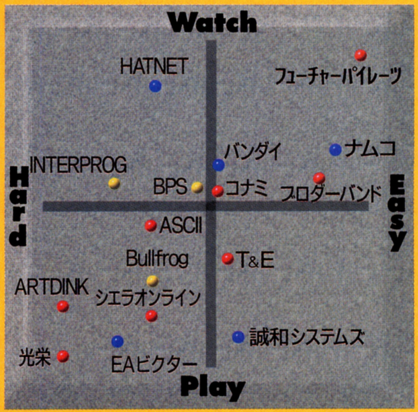
それから余計なお世話だが、本気で楽しめるソフトを求めているのなら、それがどういう内容なのか、ある程度具体的に説明できる力をつけておこう。「なんとなくスカっとするもの」だとか「血沸き肉踊るソフト」などと言われた日にゃ〜、ショップの店員さんでさえも困ったちゃん。でも実はこういう人って多い。「なんかおもしろいソフトない？」ってやつ。あったらいまごろハマっとるわい。果報は起きて、それなりに努力して探すべし。

自分のマシンに見合ったソフトを買おう

マシンには容量、そして相性というものがある。慎重にソフトを選ぶなら、ショップのお兄さんにマシンの機種とハードディスク容量を伝えてから、一緒に探してもらうといい。特に気をつけたいのは、最近PowerMacなどの最新機種を購入して意気揚々としているあなた。念願のあのソフトを！　と過去の名作をプレイしようとして差し込んだところ、モニタに映るのはこわれたグラフィックだけ……ということはままある話だ。そういう私んちも４台のMacがあるというのに、とうとう『VETTE!』が稼働することはなかった。古いソフトを最新機種でプレイすると、ゲームがまともに動いてもマシンそのものが不安定になり、使用中にトラブルが生じることがある。マシンなしではおまんまが食えない人は、中古でいいからゲーム専用マシンを別に買いなされ。逆に、古い機種で最新ソフトをプレイすると、それはそれで遅すぎてハラが立つのでやめましょう。やはり、マシンとソフトは同期のものが一番相性がいいようだ。

メーカー、作者で選んでみる

監督で映画を選ぶように、作家で小説を選ぶように、ゲームも制作者で選んでみてはどうだろうか。もしも気に入ったソフトが見つかったら、制作スタッフのクレジットをチェックしておこう。メーカーは、制作メーカーを覚えておくだけでじゅうぶん。なぜなら、日本の販売メーカーはライセンス契約しているだけのところが多く、アタリハズレも大きい。なかにはイマジニアやEAVのように、実績があるソフトの版権しか買わん！　という強気なメーカーもあるが、世界同時発売をウリにしているソフトは気をつけた方がいい。あちらではウケても、日本人の体質には合わないソフトってのが確実に存在する。ただし、変なソフトが好き！　というなら話は別。そういう人はシエラオンラインのようなカルトゲーム好きするソフトを抱えているメーカーをチェックしておこう。意外にもそういったところから、『インクレディブルマシン』のようなヒット作が出てくる場合も多いのだ。



●製作メーカー ●販売メーカー ●製作販売メーカー

世界をまたにかける遊園地経営シミュレーション

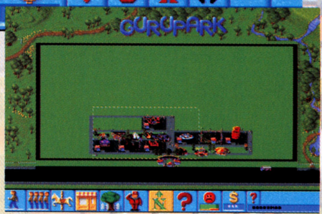
テーマパーク

構成・文＝平野裕子
Text:HIRANO Yuko

DOS/V対応FD●7,800円（税別）
DOS/V対応CD-ROM●7,800円（税別）
Macintosh対応FD●7,800円（税別）
Macintosh対応CD-ROM●7,800円（税別）
※すべて英語版（日本語マニュアル付き）
問合せ　エレクトロニック・アーツ・ビクター
☎03-5410-3100







写真は「GURUPARK」完成までの軌跡。この画面だけ見ていると、ただのかわいいゲームとしか思えない。しかし、ここまで遊園地を育て上げるには、さまざまな紆余曲折があったのだ。マシンの選択ミス、メーカーの社員旅行（？）、そして慢性の睡眠不足。一度触ったらもうおしまい、気がつけば朝、の恐ろしいソフトなのだ

経営者vs客の熱き戦い！明日は成金か投身自殺か

発売前から予約が殺到していたというウワサの『テーマパーク』。画面を見る限りではbullfrog社前作の『ポピュラス』や『パワーモンガー』といった戦闘シミュレーションとは路線が違うように思われるだろうが、実のところ本質は何も変わっちゃいないのである。

今回戦う相手はズバリ「お客さん」。目的は、ただひたすら気に入られる遊園地を作って金を絞り取ること。新製品開発に始まって、設計、建築、人事、リサーチ、品物の仕入れ、そして収支の計算まで、プレイヤーはこれらの緻密な作業をたったひとりでこなさなければならない。ヘタすると遊園地のスタッフまでもが「賃金を上げろ!」とキバを剝く。テーマパークの経営者は神様や市長さんよりもずっとつらくて苦しいのだ。しかし苦労が多い分、勝ったときの喜びが大きいのもまた事実。ここで言う勝利とは、完全に黒字経営が続く状態を指すが、最初のテーマパークで成功をおさめただけで、まるで『ポピュラス』や『パワーモンガー』を全面クリアしたかのような、誇らしげな気分になる。

……と、偉そうに書いているが、私はまだ株に手を出していない。経営と株の知識があれば、もっと楽しくプレイできたと思うが。それでは逆に、マクドナルドで財を成したレイ・ロックや故・ウォルター・イライアス・ディズニーがこのソフトをプレイしたとしたら、あっという間に世界を制覇できるか？　答えは否。時間の進み方や金銭感覚など、現実的ではない部分も多いので、実践知識で何とかなるというものでもない。だいいちアトラクションやショップの開発、設置なんて現実には専門業者の範疇だ。そこでこのページでは遊園地を作るときのお約束に加え、モード切り替えで急場をしのぐ〝ゲームならではの荒技的攻略記事〟を作成することにした。まずはbullfrogソフト初体験の人に、遊園地を完成させる喜びを味わって欲しいからだ。最初のテーマパークさえ完成させることができれば、後は雪ダルマ式に金が増えていく。つらいのは最初だけ。全世界フランチャイズ化計画なんだもの。そのくらい耐えろ。

テーマパーク成功の秘訣10ヵ条

1. 最速マシンは地獄を見る。ユーティリティを入れてでも遅くしろ
速いペースだと作業が客の要求に追いつかず、客離れを起こす。改造マシンや最速マシンは無理してでも遅くしよう

2. 小さな子供でも迷わない、わかりやすい道を作れ
ラビリンスめいた複雑な道順は嫌われる。誰もが迷わずに一巡できるような単純明快な道づくりを心がけよう

3. 整列用の歩道は蛇行させるな。列の先頭が見えない工夫を
順番待ちはお腹もすくし、イライラのもと。長い列に見せないよう、アトラクションをぐるりと囲むとよい

4. スタッフをケチるな。特に清掃員とメカニックは多めに
スタッフが少ないとマシンは壊れるわ散らかるわでいいことナシ。最初は多めに配置、余ったらクビにすればいい

5. 清掃員とメカニックへの指示はなるべく自分の手で
従業員はやたら頭が悪い。清掃員の巡回地域指定やメカニックへの修理依頼はコンピュータ任せにせず自分でやろう

6. 多少の値上げは問題なし。ただし上げすぎに注意
客が満足しているなら、入場料やショップの料金を上げても大丈夫。様子を見ながら5$単位でつり上げていこう

7. 賃金交渉はタイミングが命。相手の口と手の動きを見よ
賃金アップの交渉画面では、相手の口や手の動きが止まった瞬間に1.5〜2.0%ずつ上げていけば無理なく成立する

8. アトラクションは消耗品。故障が多い時は取り替えよう
初期のアトラクションは壊れやすいが子供ウケがいい。他のものに変えるより同じものを作り直した方が安上がりだ

9. 公園施設を侮るな。美観を整えることも大切だ
木々やフェンスの設置までは評判に影響をきたさないが、美観を整えることで暴走族や消費者団体避けになる

10. 自分が行ってみたい遊園地を想定して作れ
これはメーカー広報さんのおコトバ。結局はこのひと言に尽きる。客の立場で考える、というのは商売人の鉄則だ

※誌面はMacintosh対応CD-ROM版をもとに作成しました

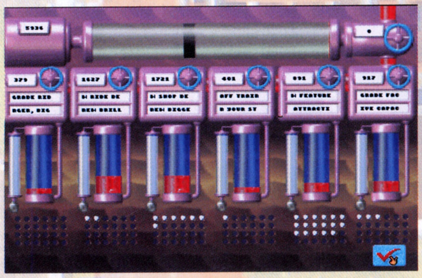
ゲームを始めたらまず開発に着手

カンペキなハイテク遊園地を作るためにはやはりBusinessモードでプレイしたい。Sandboxモードの場合、アトラクションとショップは自動的に開発されるものの、スタッフ教育やマシンのグレードアップ、公園施設の開発はまったくなされないのだ。

ゲームをスタートさせたら遊園地作りにはやる気持ちを押さえ、すぐに電球マークをクリックして開発室へ行こう。ピストンを動かして総合開発予算を設定したのち、それぞれの項目に割り振るのだ。スタート時点の資金は少ないので、あまり欲張らずに5,000＄前後をつぎ込んでおくといい。ショップやアトラクションは後でSandboxモードに切り換えた方が効率よく開発されるので、まずはその他の部分を重点的に開発しよう。

開発をあせるあまり借金を重ねると、その利子に苦しめられるだけだ。所持金に合わせて予算を増減することがポイント。

初期段階は慎重すぎるに越したことはない。初めに与えられた資金は軍資金だ。慎重に大切に使うべし。



6つのリサーチバットは左から「乗り物のアップグレード」、「乗り物の開発」、「新店舗の開発」、「スタッフ研修」、「公園施設の開発」、「倉庫、送迎バスのグレードアップ」。各バットについているリサーチバロメータは開発終了までの目安。また、下についているグラフは開発が終了するたびに白いドットで埋められる

情報を集めれば問題点が見えてくる

ゲームを進めていると、急に顔のマークが怒りに変わり、集客率が落ちるときがある。これはテーマパークを拡大している最中に重大な欠陥が出たことを知らせているのだが、それが何なのかは、なかなかわかりにくい。客の評判を見ても、満足率と「腹へったマーク」しか読み取れない。客はいったい何に不満を持っているのか。

それは本人に聞くのが一番。画面下にある〝?〞マークをクリックして、到着したばかりの客のひとりに重ねてみよう。フキダシを見れば、その客の心の変化や何を要求しているのかまでが手に取るようにわかるはずだ。出口やトイレの場所で迷っているようだったら、道を単純化したり、ガードを配置する。ゴミが散らかっていることに腹を立てているようだったら、清掃員を増やす。

マメなリサーチとすみやかな改善さえ行っていれば、閑古鳥が鳴く寂しい遊園地になることはない。



評判はいつでもすぐに見ることができるが、具体的な不満の原因は表示されない。ちなみにこの写真では腹がへっているかのどが乾いているかの客ばかりだが、このゲームの住人はいくら飲食店を設置しまくっても常に飢餓状態なので気にしないように。本当の原因は遊園地内のリサーチ、もしくは年度末のランキングでわかる

場に合わせてモードを切り替えよう

何せやることが多いこのゲーム、スピードの切り替えはもちろん、最大の切り札となるのはSandboxとBusinessといった、どこまでゲームに介入するかを決定するモードの使い分けだ。

Businessの場合はすべてを自分の手で行わなければならないが、SandboxはいわゆるEASYモードで、商品の仕入れ、スタッフを雇い入れた後の人事、アトラクションとショップの開発、株の売買がすべて免除される。

そこで、初めはBusinessモードである程度の開発を済ませ、バスや倉庫がいくらか改修され、トイレが最新式になった頃にSandboxに切り替えるのだ。ここまでの段階でテーマパークの内容に不備がなければ、黒字が出るはずだ。

しばらくのあいだはお金を貯めつつ自動的に開発されるアトラクションやショップを設置しよう。この2つの開発がすべて終了したら、また残りの開発に着手すればよいのだ。



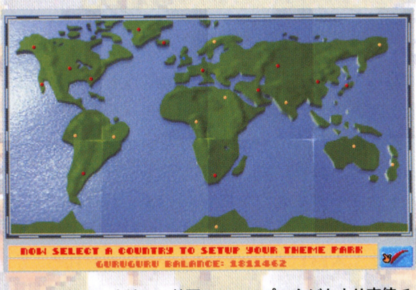
春になるとスタッフの賃金アップ交渉が始まるので、冬にモードを切り替えるのが望ましい。給料が低いままでもあまり働いてくれないが、給料の値上げはスタッフをクリックすればいつでもできるので、わざわざ一律で全員上げる必要はない。それに、交渉が決裂しようものなら、プラカードを持ってストライキされるのでやっかいだ

売り時を見計らって高く売り飛ばせ

さて、高い評価を得るようになったテーマパークはどうすればよいか？　はっきり言って売るのみ。ただし人手に渡っても、売った時点でクリアしたことになるので心配は無用。年度末に表示される評価額を見て、売りたいのならオークション会場へ。ここでテーマパークを売って、その資金を元に新しい土地に着手するのだ。世界中にあるテーマパーク建設予定地は場所によって条件も異なるが、最初に与えられた額をはるかに上回る資金があれば、ずっと楽にプレイできるはずだ。



後々余裕でプレイするために、できる限り高値で売ろう。買い手がつかないときは、次の年までじっとガマンだ。収益を上げることも大切だが、何よりも世界ランキングの評価がものを言うので、改善の余地があるならばさらに手を加えて額面アップを計ってもいい



いよいよ新しい土地へ。前回のテーマパークがあまり高値で売れなかった場合は、もう一度同じ場所でやり直すというテもある。でも、やっぱりわが国日本で遊園地建てたいよな。土地だけで2000＄もするので相当金持ちにならないと無理だが……。他にはインド、中国がサイフのヒモが堅いという設定になっていて妙にナットク

CD-ROMゲームの最高峰、100時間は覚悟しろ

構成・文=大森 望
Text : OHMORI Nozomi

RETURN TO ZORK

※問合せ バンダイビジュアル ☎03-5828-3028
PC-98対応CD-ROM●日本語版●12,800円(税別)
DOS/V対応CD-ROM●日本語版●12,800円(税別)
※問合せ データウェスト ☎06-968-2659

ひたすらさまよう悪夢的世界設定

英語版、日本語サンプル版、日本語製品版と都合3回もプレイした私はすっかりRTZ博士。この順番で難易度が下がっているので、最初からバンダイビジュアルの製品版で遊ぶ人は果報者、ヒントなんかなくても解けるはず……だけど、なにしろ平均プレイ時間100時間（メーカー発表）のゲームだから、多忙な日本人には多少の助言が必要かもしれない（英語版でにっちもさっちもいかなくなった大森は思い余ってアメリカからヒントブックを取り寄せたんだよな、とほほ）。

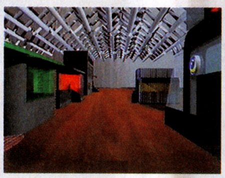
プレイヤーは懸賞にあたってゾーク世界への旅に出発する。持ち物はカメラとテレコとナイフとマッチ。偉大なる魔法使いトレンバイルがアドバイスを与えてくれる遠隔通信オーブのガイドつきだからはじめてでも安心だ（もっとも意外と役に立たない助言が多かったりする）。

目的は、謎の存在モーフェウスを倒し、地下帝国を救うこと。そのために、6つに分かれた円盤の破片を集めるのがゲームの基本ね。このへんは日本のRPGと似てるけど、手がかりは圧倒的に少ないし、直線的なストーリーも存在しないから、とにかくひたすらさまよいつづけることになる。

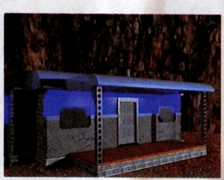
冷酷非常な悪夢的世界設定で鳴らしたゾーク・シリーズ最新作だけに、マルチメディアで甦っても油断は大敵。なんの気なしに一歩足を踏み出したとたんのゲームオーバーは日常茶飯事、死ぬのがこわくちゃゾーク世界は歩けない。次々に襲いかかる不条理なできごとまで含めてまるごと異世界を楽しむ態度が大切。『MYST』と並ぶCD-ROMゲームの最高峰にふさわしく、エンディングにたどりつくまでの苦労は並大抵じゃないけど、数十時間を投入する価値はじゅうぶんにある。英語版では社会復帰できなくなってしまった人も多数いるそうですが、親切設計の日本語版ならなんとかなるでしょう。健闘を祈る。

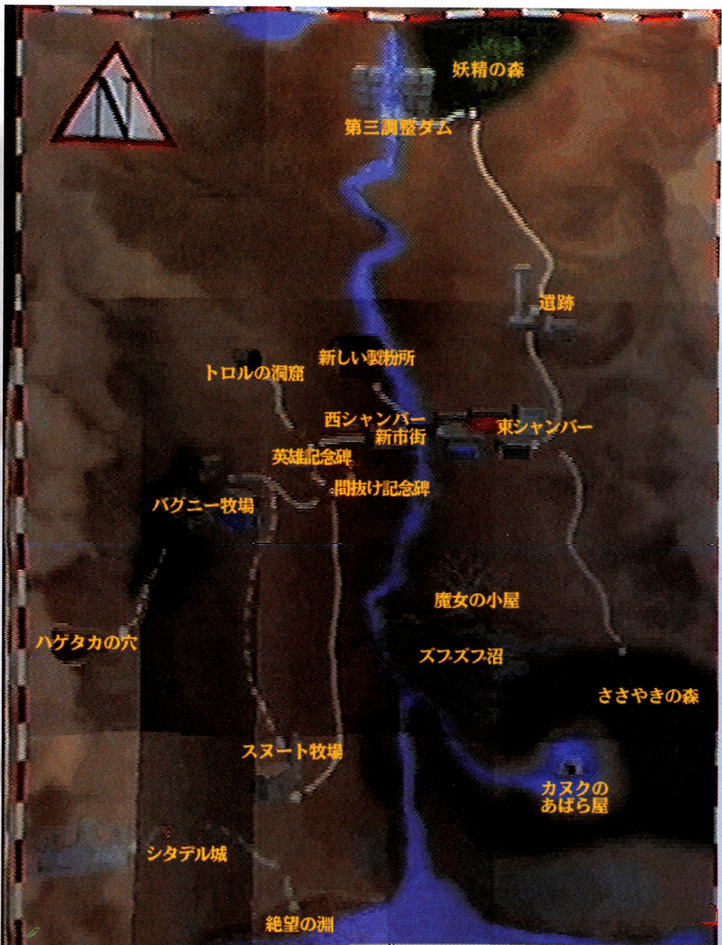
※誌面はMacintosh版をもとに作成しました


第三水量調整ダム


東シャンバー


新しい製粉所


スヌート牧場



ゾークの世界



絶望の淵

■プレイ時間短縮には

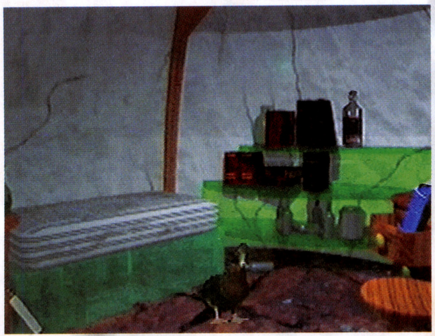
英語版での最初の関門、地下世界への入口発見は、日本語版ではまったく苦労しない仕組みだが、とりあえず水車小屋の親父との乾杯は忘れずに。ただしライ・ウィスキーを飲むとたちまち昏倒するので、下戸の常套手段に頼ること。地下世界の要注意人物は鍛冶屋の偏屈兄ちゃんと魔術師カヌク。平気で嘘をつくからご用心。

行動の順序にはまったく制約がないが、楽をしようと思うなら、早目にボートを借りて（動力源の大ネズミはよろず屋で入手）魔女イタの島を訪ね、2回目の訪問でもらったコウモリとミルク入り魔法瓶を持ってささやきの森を抜け、カヌクの島でルーラの呪文（じゃないけど、効果はおなじ）を手に入れること。

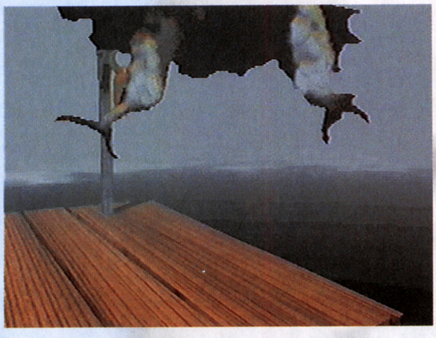
膠着状態に陥ったら町長オフィスのファイルキャビネットで情報収集。基本的に拾ったりもらったりするアイテムはほとんどなにかの役に立つから、しらみつぶしに可能性をあたっていけば道は開けるはず。くれぐれもセーブはこまめにね。ハマりもありうるので、データは別個に保存したほうが無難。



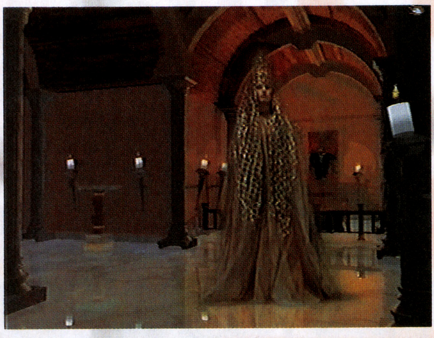
魔女イタ：ボート屋の兄ちゃんからの手紙を届けたお礼にくれる杖は帰り道で役に立つ。日本語版ではズブズブ沼の迷路も楽勝。ただし魔女はくれぐれも怒らせないこと



カヌクのあばら家
アヒル状態のカヌク。治してやるのは簡単だが、恩知らずな魔法使いなので気を抜いてはいけない。このあばら家では磁石も入手可。画面右端の設計図に注目



カヌクの島
カヌクの家で入手した磁石と、よろず屋のシリアルから見つけた呼び子を組み合わせて使う。ハゲタカで移動できるようになれば、あとの展開が飛躍的に楽



女神官
思いきりミスキャストな声優の声がナイス(笑)。彼女に小人の剣を浄めてもらい、くわしく話を聞くと、小人鉱山への道が開ける



小人鉱山
なぜか関西弁でしゃべるドワーフの漫才コンビ。セリフには古代遺跡へのヒントあり。ここでもらったヘルメットをかぶってトロルの洞窟へGO！



トロルの洞窟
小人の剣を構えて突入。骸骨のダイイングメッセージ（左・上・下）に従ってトロル３兄弟を倒し、じつは小心者の親玉をカツアゲして恐怖の首飾りを奪う



古代遺跡
７個のアイテムを石像に配置し、手前の皿に円盤のかけらをセットしてスイッチを押すと最高に愉快な石像ダンスが楽しめる。各アイテムは回収可能



クモ
蜘蛛の巣の向こうに見えるのが第三水量調節ダム。突破には、トロルの親玉が持っている恐怖の首飾りが必須。滝の裏で水を汲めば、もうエンディングも近い

TIPS for RTZ Players

●プレイヤーは無一文で出発するため、ゾークン（ゾーク世界の通貨）は大切に使うこと。小人の剣を手に入れたら、妖精の森のコインの木でいくらでも稼げるようになる。ホテルの宿泊はゲームクリアの必須条件ではないので、あとまわしにしていい。

●ジョークブックの翻訳には４人の人間が必要。ZORK文字が読めるのは、西シャンバーの町長、魔女イタ、カヌク、鍛冶屋、レベッカ（予習の時間を与える必要あり）。主人公は物覚えが悪いらしく、全面的にテクノロジーに頼っているので、コメディ・クラブで録音データを順番に再生しなければならない。なお入場には元気な仲良し草が必要。ゲーム冒頭の山道に生えているが、うっかり切りとると枯れてしまうので注意。

●円盤のかけらの入手場所は、(1)西シャンバーの橋の下の浮浪児（謎のプレゼントを石鹼で洗う）、(2)絶望の淵の下のコメディ・クラブ（ジョークコンテストの優勝賞品）、(3)遺跡（パズルを解いたあと）、(4)妖精の森（腹ペコイノシシ記念碑の中）、(5)カヌクのあばら屋（ボトルシップの金庫の中）、(6)灯台（タイマツ石を持って再訪）。

復元に必要な７個のアイテムは、魔女の杖、ハゲタカの爪、魔法瓶、木箱、ヘルメット、盾、オーブ。ふつうにやってれば、ここに来るまでにすべて入手できているはず。ハゲタカの爪はいったん灯台にもどって回収してこよう。

●シタデル城を隠している幻影の壁は絶望の淵のそば。見つけにくいが、よく探してみること。英語版ではありったけの持ち物をひたすら投げつづけなければならなかった城内吊り橋のトリックも日本語版なら楽勝。「サバイバル」決戦ではパスが勝敗を分ける。

視界にはいるものすべてを疑ってかかれ!

構成・文＝平野裕子
Text:HIRANO Yuko

LOST IN TIME

Macintosh対応CD-ROM● 95年1月14日発売予定
●日本語版●9,800円（税別）
DOS/V対応CD-ROM● 95年1月14日発売予定
●日本語版●9,800円（税別）
※問合せ　ズームリパブリック　☎03-5449-1275

タイムトリップが題材のアドベンチャー・ゲーム

実写を使用したアドベンチャー・ゲームは数あれど、ここまで難解で複雑なストーリー展開のシナリオは滅多にお目にかかれるもんじゃない。主人公が移動するのは場所ではなく、時間。点と点、人と人との間を行き来しているという感じで、ストーリーや人間関係の全体像が非常に把握しづらいのだ。

主人公ドラリスは父方の親戚から相続した屋敷を調べるうちにエジプトの財宝を発見する。そしてそのことがきっかけで事件に巻き込まれ、過去と現在を行き来するハメになる。

彼女の最終目的は、ヨルバという黒人男性を守り、ヨルバの一族が守り続けてきたエジプトの財宝を狙って2092年からやってきた犯罪者ジェラスを、彼を追ってきたタイムパトロール特別捜査官メルキオと組んで捕まえることだ。最初は何の因果で犯罪者探しに協力しなきゃいけないのかと思ったが、実はタイムトラベル中に出会ったヨルバはドラリスの先祖だったのだ。ところが敬うべきご先祖様はジェラスの奴隷にされたあげく、彼の奥さんと不倫して子供まで設けている。ただでさえややこしい人間関係をますます混乱させてどうするヨルバ。

そのうえ終盤になれば、祈祷師マカンダルと彼を慕う霊能力者デリア、ジェラスの妻でヨルバの不倫相手、つまりドラリスの先祖でもあるベルベット、ベルベットと祈祷師の息子アミリカの母親でベルベットとヨルバの子供の乳母をしているセルシーと、複雑な相関図になりそうな人たちが次々と現れる。こうして文章に書くと自分でもわからなくなるが、これがゲームになるとそれほど混乱しないのは不思議。アドベンチャーでは人物が何人出てこようと、ほとんどは先に進むためのフラグだったりするからだろうか。この作品では物語や登場人物をすべて理解しようと試みるより、アイテムを使った謎解きに徹した方が純粋に楽しい。謎解きも物語に負けないくらい難解だが、目からウロコが落ちるようなアイデアが満載で面白い。それでもエンディングで感動を味わいたい人は、メモを片手に人間関係も同時に攻略することをオススメする。

※誌面はMacintosh英語版をもとに作成しました



タイムスリップした船の中で物語は始まる。主人公が最初に出会うのは隣の船室に軟禁されているヨルバ。彼はひとしきり身の上話をした後、助け出すことを条件にナイフをくれる



サブ画面のマップは一度行った場所の名前が表示される。再びその場所に戻りたい時は名前をクリックするだけで一瞬のうちにワープ。内容が複雑なだけにシステムは親切だ

■ジェラスの目的は?

物語の流れがわかりにくいのは、話が前後していることに加え、メルキオが道具を使って〝テレポート〟するからだ。そこで、これからプレイする人が「ワタシは誰？　ここはどこ？」状態に陥らないようにチャート図を作ってみた。これで、だいたいの大筋さえつかんでおけば、「なんでこんなヘンピな場所にこなきゃいけないんだ！」とブツクサ言うこともないだろう。ま、たまには理由もわからないまま進んでいく場所もあるが、たいがいはアイテム拾いのために設けてある場所だったりするので気にすんな。

さて、肝心なことを書き忘れたが、ここで「ジェラスがなぜエジプトの財宝を狙うのか」について触れておきたい。実は財宝のなかには2092年のフランス国防総省から盗み出された放射能兵器〝アルファ1492〟が仕込まれているのだ。ジェラスがこの兵器を使って何をしたかったのか。エンディングを見終わった後も数多くの疑問が残される。そしてその疑問の答が出ることは永久にない。たぶん。

ゲームの流れ

船の中でヨルバ、メルキオに会う
↓
回想シーン。相続した屋敷を探索
↓
ボートを入手し、どこかの岸辺へ
↓
屋敷に戻りエジプトの財宝を発見
↓
回想終わり。ヨルバ、メルキオを救出
↓
全員セントクリスト島へテレポート
↓
ベルベットにこっそり会いに行く
↓
メルキオが再びジェラスに捕まる
↓
ジェラスに追われ、谷間の崖で対決
↓
1994年の屋敷で意識が戻る

あのマクガイバーも真っ青 珍問・奇問の数々

TVで深夜放送されていた『マクガイバー』といえば、タバコやマッチ、チョコレートといった身近なアイテムを駆使して窮地を切り抜ける痛快機転オヤジだ。しかしそのマクガイバーでさえ、この物語の世界に迷い込んでしまったらそう簡単には抜け出せないだろう。

予定調和的にアイテムを使用するところはどっちもいい勝負だが、この作品の場合はアイテムを見つけるだけでもひと苦労。おまけにドラリスったら、女だてらに酒樽やシャンデリアまで持ち歩くんだもんな〜。個人的にはその強引さに軍配をあげたいところだ。



回想シーンの謎解き。屋敷の前に止まっているトラックからアイテムを総て入手し、そのなかのスモールパイプでバッテリーのacid（酸）を取り、門のカギにかけて壊すのだ



この家の屋根には元の場所へ戻るためのアイテムがある。パニョクマムでしめらせたパンを放り投げ、鳥をおびき出して落としてもらおう。パンだけだとハマリ状態になるので注意



屋敷のドアに飾ってあったポートレートを階段穴にはめ込み触る。すると板が回転するので上の数字を引き算に見立て、答を入力。これだけの手続きを踏んでやっと灯台に入れる



宝箱のパスワードは望遠鏡で窓の外を覗いたときに発見する難破船に張り付けてある。ただし、絵柄がアレンジしてあるので惑わされないように。落ちついて考えればすぐにわかる



うるさい鳥を黙らせるためには見つけてきた鳥カゴにバナナスライスを入れる。鳥が中に入った時点ですみやかに拾った旗を上からかぶせ、真っ暗な状態にして眠らせるのだ



暖炉にハンカチを詰め、ホースとSHIPから入手したマッチで暖炉に点火。樽をマットの上に置き、ろうそくで穴を塞ぐ。ワイヤーで樽を開け、木靴で砂を詰めたら横の扉が開く

攻略のポイント

しつこいようだが女マクガイバー、ドラリスはものすごい女傑だ。車一台分の荷物くらいは軽々と運ぶし、どこへ行っても堂々と家捜しをする。しかし彼女はプレイヤーの指示ナシではクギの一本も見つけられやしない。要するに頭脳明晰なあなたの手となり足となるたくましい助手がいると考えればよい。

プレイヤーに課せられた命題はアイテムの入手と使い道を発見すること。そこでいくつか本作品のパターンを伝授しておきたい。

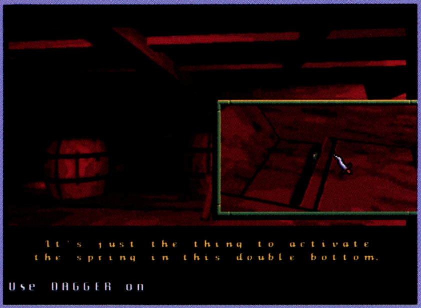
●まずは見えないところを探せ。タンスやクローゼットはもちろん、カーテンのうしろ、カーペットの下、井戸のなか、天井と、まるでいやがらせのように隠されているアイテムをひとつ残らずほじくり出すのだ。

●二度あることは三度ある。このゲームでは最高4回同じポイントから別々の品が見つかる。何の反応もなくなるまでしつこくクリックしよう。奥の方にこそ重要アイテムがある。

●外観にばかり惑わされるな。アイテムを入手したら、中身を取り出せないか、もしくは分解して使用できないか一度は疑うように。

●アイテム同士の組み合わせも重要。ひとつでは役に立たないものでも、他のものと組み合わせれば効果を発揮するもの多し。新しいブツを入手したら、一度手持ちのアイテムすべてと重ねて試してみた方がいい。

●本作品に〝まさか〟は通用しない。怪しい場所があったら全部のアイテムを試せ。「なぜだ!?」と思うような使用法があったとしても怒るんじゃない。ゲームなんだから。



しばらくして新しいグッズを試したら、さらにアイテムが！



左上のcanalを回し、右下の草をpaintremoverで焼く。グラスのかけらでさらに草を削ったらロースト用の串をはめ、rustremoverをかけてから回すと門を開けることができる



ホースはロープ代わりに使用したため破れているが、グラスファイバーを巻いてレジンで固めれば直る。しかしアメリカじゃグラスファイバーやレジンが家に転がっているのか？

een wandering.

競馬の知識がなくてもダイジョーブ

ダービースタリオン

構成・文＝平野裕子
Text:HIRANO Yuko

■『ダービースタリオン』
PC-98対応FD●日本語版●12,800円（税別）
Macintosh対応CD-ROM●日本語版●12,800円（税別）
■『ダービースタリオン・エキスパート』
PC-98対応FD●日本語版●12,800円（税別）
※問合せ　アスキー　☎03-5351-8499

スケジュールさえ把握すれば極めたも同然だ!

『プリメ』が遊べてなぜ『ダビスタ』が遊べない!?

競馬を人にすすめる趣味はないが、『ダビスタ』をすすめる趣味はある。別にアスキーやJRAから金もらってるわけじゃない。

たとえていうなら、運動会で走るわが子をハンディカム持って追いかけ、あとから他人に見せまくる迷惑なオヤジと似たようなものだ。

ところが私のまわりにいるゲーム好きにすすめた場合、決まってこんな答が返ってくる。「いや、競馬ぜんぜん知らないし……」

私だって知らんわい。馬券を買ったのは10年前のジャパンカップ一度きりだ。それも会社ぐるみで買った券を分けてもらっただけ。「でも調教が面倒くさそうだし……」

ほほ～、『プリンセスメーカー』や『卒業』のエンディングは見れてもか。

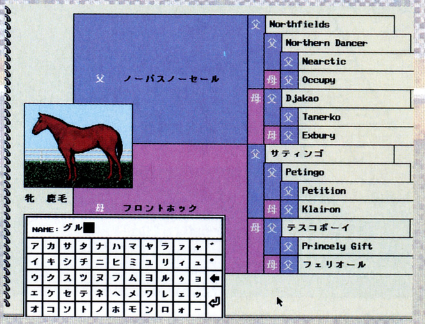
シミュレーション自体がキライだというなら話はわかるが、ただ単に競馬というだけで毛嫌いされる。気持ちはわからなくもないが。だって、すでに各ゲーム雑誌のなかでは「ダビスタ〝競馬シロートのフォローなんざ、しねぇよ〟ファンクラブ」みたいな村社会ができてて入っていきにくいもんな。だけどすべての偏見を捨て、それこそわが子を育てるつもりで遊んでみれば、勝てそうで勝てなかったり、突然強い馬ができたりと、その絶妙なバランスに驚かされるはずだ。どうか競馬という要素に惑わされずに、ただの育てゲーとして遊んでほしい。出産、調教、出走と、手塩にかけたわが馬が優勝したときの喜びを、ひとりでも多くの人と分かち合いたい。

『ダービースタリオン』は自分で時間を調整するシステムになっている。つまり、年間計画をすべて自分で立てなければならない。そこが競馬シミュレーションの醍醐味でもあり、またとっつきにくさの原因ともなっている。人生80年の人間ならば入学、卒業、就職、結婚と人生のメドをつけやすいが、なんせ相手は馬だ。まずはソフトについてくるマニュアルをしっかり読めとしか言いようがないが、マニュアル嫌いな人のためにあえてここで初歩知識を書く。この記事さえ読んでれば、とりあえずいきなりゲームを初めても大丈夫だ。

出産

最初に牧場と1頭の繁殖牝馬、そして1,500万円の資金がプレーヤーに与えられる。

まず初めにやることは種付けだ。後々のことも考えて150万円以内に押さえて種牡馬を選ぶ。種付けが終わったら1年後の4月まで時間を進める。ちゃんと受胎していれば、4月第1～第4週のあいだに子馬が生まれる。子馬は3才にならないとレースに出れないので、さらに2年後の4月まで時間を進める。馬が複数欲しい場合は4月の種付けを忘れずに。

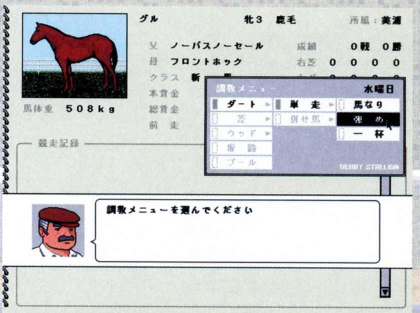


母馬じたいが大したことないので過度の期待は禁物。ただし血統の組み合わせによっては強い馬ができることもある

調教

3才の4月から調教をスタートできる。ただし馬によっては早く仕上がりすぎて計画が狂う場合もある。5月の2週くらいから入厩させても遅くはないだろう。

とにかく新馬はデブだ。足に負担かけずに体重を落とすプールを組み込もう。水曜日は「ダート強め」、木曜日は「プール」のパターンを繰り返せば、よっぽど極端な馬でない限りは8月あたりに仕上がるはずだ。「仕上がりました」と言われたら、最後に芝で調教。



地上での調教は、ダートがいちばん負担が軽い。効果が強い調教ほど足に負担がかかり、故障しやすくなる



結果は4位。最初にしちゃ上出来だ。初めのうちはそこそこ賞金を稼いでくれれば御の字といったところだ

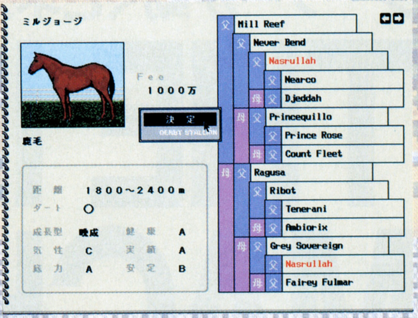
出走

新馬戦は8月の第1週から始まる。出走コマンドで番組表を呼び出し、出たいレースをクリックすればOK。あとは指示に従って騎手を選ぶ。A～Dまでのなかからなるべく良いランクの騎手を選ぼう。また、騎手にはあらかじめ作戦パターンが設定されているが、レース直前にこちらからも指示が出せる。必ず指示通りに走ってくれるとは限らないが、試してみてもいい。後は運を天に任せよ。

※誌面は『ダービースタリオン』Macintosh版をもとに作成しました

GI獲得のためのテクニック集1
奇跡の馬を作るインブリード

高額の馬が使えないからといって諦めることはない。競馬の世界にはインブリードという名の奇跡が存在するのだ。これは、同じ種牡馬の血が一定量濃くなることによる効果で、なかでも３代前の馬と４代前の馬が同じだった場合の血量18.75%は「奇跡の血量」と呼ばれている。多少ランダムの要素も組み込まれているので100%必ずしも奇跡の馬ができるというわけではないが、３代前×４代前を心がけていれば、いつかは驚異のスーパーホースが誕生するはずだ。資金が心もとない序盤戦はインブリードに賭けろ！



インブリードの場合は名前が赤い文字で表示される。その後誕生した馬は売る「ふり」をして評価額を見てみよう

GI獲得のためのテクニック集2
1戦目以降は調教を長引かせるな!

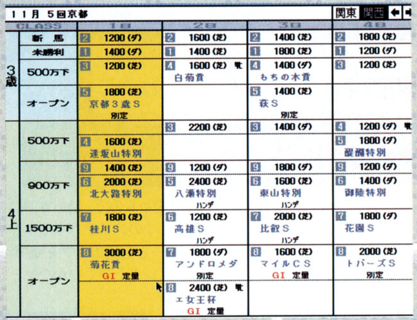
新馬戦までの場合は時間に余裕があるのでゆっくりと負担の少ない調教を続ければよいが、出したいレースが多くなるとそうもいかない。まず、休みがあけたらいきなり「芝、併せ馬、強め」の強力な調教を施そう。これでだれきった馬の調子を短時間に変えられる。ダートのみで調教するより圧倒的に早く仕上がり、それだけ馬が疲れずに済むのだ。きついメニューのやりすぎは足に良くないが、休養を取った後なら１回くらい平気。足への負担と疲れは別物と覚えておこう。



できる限り多くのレースで走らせてあげて、競走馬として生まれた運命をまっとうさせてあげたいものだ

GI獲得のためのテクニック集3
馬に合ったレースを選べ

そんなに悪い血統でもない馬がなかなか勝てないときは、一度牧場へいって父親のデータの確認を。ダートが不得手な馬なのに、ダート戦にぶつけていないか？　長距離馬を短距離レースに出していないか？　もし、それでも間違っていないなら、馬の成長が早熟、普通、晩成のどのタイプかを見てみよう。父親が晩成型で、その子供がまだ３才～５才なら、これから強くなる可能性あり。逆に早熟タイプのはずなのに５才を過ぎても目が出ないなら、金を食うだけムダ。即、引退させよう。

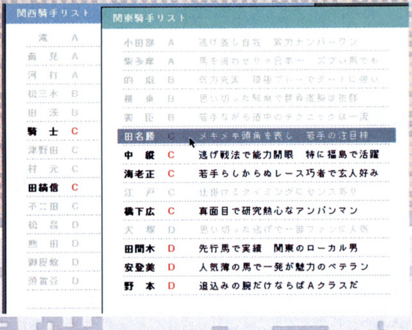


なかなか優勝しにくいのがこの菊花賞。スタミナタイプの馬にスピードをおぎなってやった方がいい馬ができやすい

GI獲得のためのテクニック集4
騎手はなるべく同じ人を

騎手選びも重要なポイント。Aクラスの騎手が乗ってくれるに越したことはないが、馬と調教師にも相性がある。馬がまだ若いうちにいろんな騎手を試してクセをつかもう。

そして相性のいい騎手が見つかったら、可能なかぎり乗り続けてもらう。そうすると、騎手と馬がなれあって、よい成績が出やすくなるのだ。また、馬やレースにもそれぞれ性格がある。気が弱い馬、先行タイプの少ないレースは逃げ馬で、気性が荒い馬で、先行タイプが多いレースは追い込みで、と、すべての要素を計算してベストを尽くさせよう。競走馬としての命ははかないのだから。



馬の気性と騎手の性格を照らし合わせて考えよう。ただし、お気に入りの騎手がいつも空いているとは限らない

『ダビスタ』の さらに楽しい遊び方

『ダービースタリオン』ならではのもうひとつのお楽しみは、友人知人が育てた馬と自分の馬を対戦させる「ブリーダーズカップ」。

このプレイヤー同士のプライベートなレースに参加するために必要なのは、４才の６月が過ぎた馬と出走料、そして3.5インチ2HDのフロッピーディスク一枚。自分の馬をブリーダーズカップに出したいときは、入厩馬データ画面のサブメニューでBC登録を行えばOK。データはフロッピーディスクに保存されるので、引退したあとでもこのレースには参加できる。引退させるのがあまりにも惜しい名馬の保存用にも便利。

なお、ブリーダーズカップに用意されているレースは、

- ●マイル（芝 1600M：東京競馬場）
- ●クラシック（芝2400M：東京競馬場）
- ●ディスタンス（芝3200M：東京競馬場）
- ●ダート（ダート2100M：東京競馬場）

の４種類。どのレースも５頭以上から最高16頭まで参加できる。自分で出走馬を無理矢理作るか、まわりのダービースタリアンを探しまくろう。また、せっかく自分で名前をつけることができるので、ネーミングにはうんと凝りたいところだ。ちなみに私はすんごい強い馬２頭に「ウォズニアック」、「ビルゲイツ」とつけたら、ビルゲイツはG1まで行ったのに、ウォズニアックはデビュー後たった３カ月しか経っていない時期に予後不良で死んでしまった。いきなり連投させてごめんねウォズニアック。（←馴れ馴れしい）

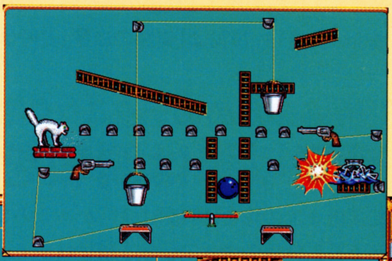


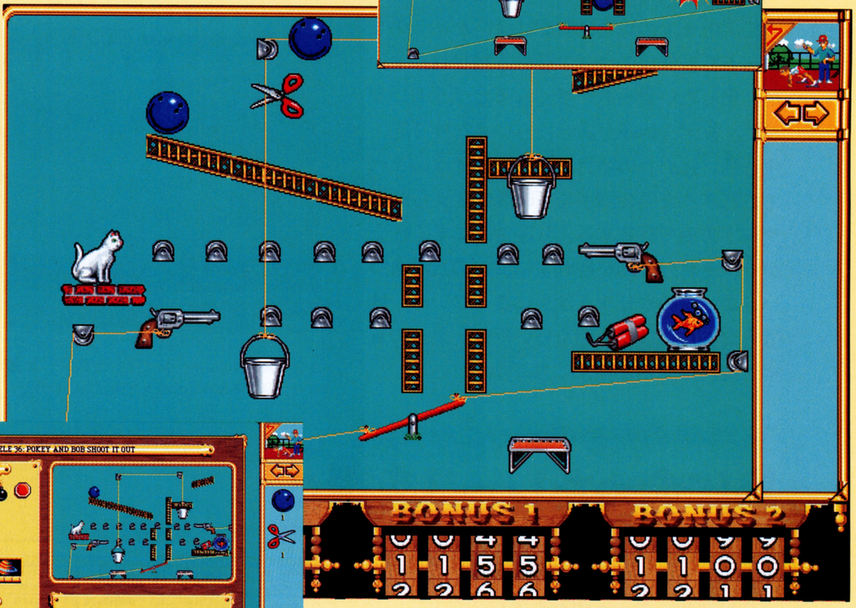
シーソーが動くとネズミが走ってお湯が湧く？

構成・文＝平野裕子
Text:HIRANO Yuko

THE INCREDIBLE MACHINE

■『The "even more!" Incredible Machine』
DOS/V対応FD版●8,000円（税別）
DOS/V対応CD-ROM版●9,000円（税別）
Macintosh対応FD版●8,000円（税別）
Windows対応FD版●8,000円（税別）
■『Sid&Al's Incredible Toons』
DOS/V対応FD版●8,000円（税別）
■『The Incredible Machine2』
DOS/V対応FD版●8,000円（税別）
DOS/V対応CD-ROM版●9,000円（税別）
■『Incredible Toon Machine』
Windows対応FD版●8,000円（税別）
Windows対応CD-ROM版●9,000円（税別）
Macintosh対応FD版●8,000円（税別）
※すべて英語版
問合せ　シエラオンラインジャパン　☎03-5261-4423

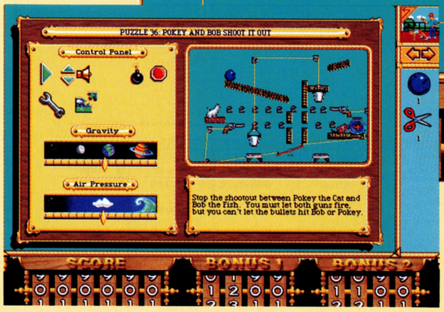




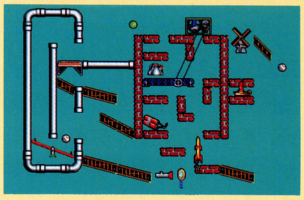
マッドサイエンティストになりきって考えよう

インクレディブルマシンは子供から大人まで、誰もが楽しめるパズルゲーム。プレイヤーはゲームクリアのためにマシンにやらせるべき目的を確認し、画面右端のアイテムを使って未完成のマシンをうまく作動するよう作り上げるのだ。

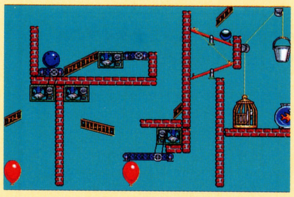
ゲームシステムこそ単純極まりないが、アイテムの使い道を理解して使いこなすのは至難のワザ。幼稚園の入園テストのごとく、頭の良し悪しよりもどこまで柔軟に考えられるかが問われる内容だ。本来ならば160ステージすべての解答を載せたいところだが、そこまでやるとこれからプレイする人の楽しみを奪うようだし、スペース上どうあがいても無理。ここはひとつ、販売、サポートを行っているシエラの方に協力して頂いて、質問電話が最も多いステージを厳選して解答を掲載する。ただし、あくまでも解けなくて苦しんでいる人のための答なので、これから遊ぶ人はとりあえず保存しておこう。



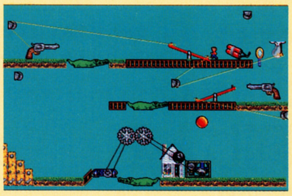
puzzle36：ステージごとにマシンの内容が変わるので、始める前にきちんと目的を把握しておこう（右下の写真）。この、puzzle36は２つのアイテムをセットするだけと簡単そうだが、作らなければならないのは「猫のポーキーと金魚のボブを銃弾から守るマシン」。アイテムの位置が１mm違うだけでタイミングがズレて上手くいかない



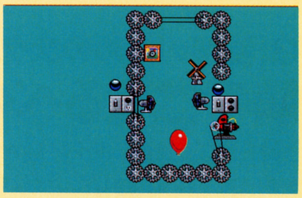
puzzle109：難度No.１。そりゃそうだ。ロケットの火で湯を沸かしてその蒸気で風車を回すなんて誰が思いつくのか



puzzle78：ポーキーをカゴから出すにはどうしたらいいか？　板の使い方がポイントだが、こりゃちょっと難しすぎ

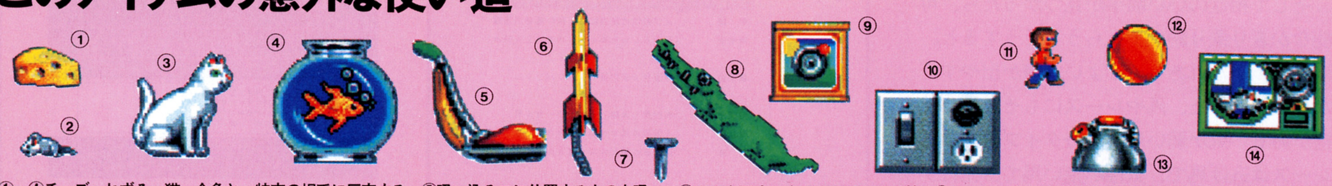


puzzle102：少年を、ワニに食われないように家まで誘導。アイテムがムダに多いので惑わされる人も多いだろう



puzzle129：風船を割らないように上に通す。答を見るとあっけないが、扇風機とスイッチ、風車の配置が難しいのだ

このアイテムの意外な使い道



①〜④チーズ←ねずみ←猫→金魚と、特定の相手に反応する。⑤吸い込み口に位置するものを吸う。ネコや人間も吸う。⑥シーソーを傾ける、湯を沸かすetc……と、点火が成功すれば応用範囲が広いロケット。⑦風船を割るほかに、行き止まりを作る。⑧人間とネズミしか食べないワニ。⑨ネジを回すと出てくるびっくり箱。⑩スイッチを入れて電化製品を動かそう。⑪勝手に進む男の子。なぜか銃では死なない。⑫トランポリンなしでも跳ねるボール。⑬蒸気の風圧を利用。⑭ねずみを驚かせて滑車を漕がせその動力を利用する

※誌面は『The "even more!" Incredible Machine』Macintosh版をもとに作成しました。

発売後3年、やっと日本語化された名作

構成・文＝平野裕子
Text:HIRANO Yuko

SPACESHIP WARLOCK

Macintosh対応CD-ROM●日本語版●7,800円（税別）
※問合せ　バンダイビジュアル　☎03-5828-3028
Windows対応CD-ROM●日本語版●6,800円（税別）
※問合せ　NECホームエレクトロニクス　☎044-844-8988



観光目的で乗り込んだ豪華客船〝ベルシャザール号〟で出会う、スターバード船長とその娘ステラ。「クロル」や「海賊」などのキーワードを入力することによって会話が成立するが、エッチな単語や放送禁止用語を入れると怒られる

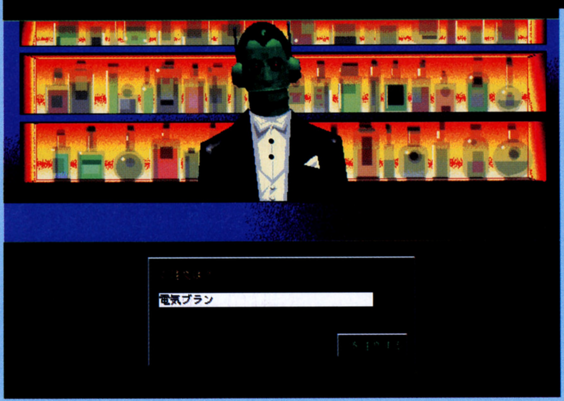
倍速になって帰ってきたSFアドベンチャー

CD-ROM、いやMacintoshの新たな可能性を示した名作ソフトがPowerMac対応の日本語倍速CD-ROMソフトとしてよみがえった。

当初話題になったのは、たった2人で、しかも3カ月で完成させたという驚異の開発ペースが、完成度をより際だたせていたからだ。

しかし今回改めてリニューアル版をプレイしてみると、開発環境が格段に進化した最近のソフトと比べてもまったく遜色のないデキ。

以前はショップの店頭デモであまりの遅さに失望した人も少なくなかったが、今なら買っても損はないだろう。ワーロックを知らずして、マルチメディアを語るべからず。ただし、間違っても初期ロット購入者の前で自慢しないほうがいい。その人にとっては最初に飛びついた〝新しもの好きの血〟こそがほこりなのだ。おそらく「ふうん、今ごろ」と鼻で笑われるのがオチ。そういう私もマトモにさわるのはこれが初めてだったりして。



BARで電気ブランを注文したらマジで出てきた！　日本語版のオリジナルか？



ワーロック号のキャプテンに指示されて核融合炉へ行ってみればいきなりラスカルの新人イビリ。先に10発くらった方が負け、というルールで戦闘開始だ。ラスカルの動きをよく見て、弱点である3つの目を確実に狙って殴れ



ワーロック号のアッパーデッキにて、クロルの敵戦艦を砲撃。シールドがなくならないうちに、相手に5発ほど命中させればよいのだが、発射してから当たるまでに時間差がある。何度かトライしてタイミングをつかもう



クロル戦艦潜入の目的は、クロルの重要なデータを持った〝オーバーマインド〟を入手すること。ブラスターでクロル兵を倒し、3カ所に落ちている宝を取りつつ奥へ進むのだ。無事オーバーマインドを手にいれたらとっとと帰ろう

超コンパクト、ワーロックの手順はコレだ！

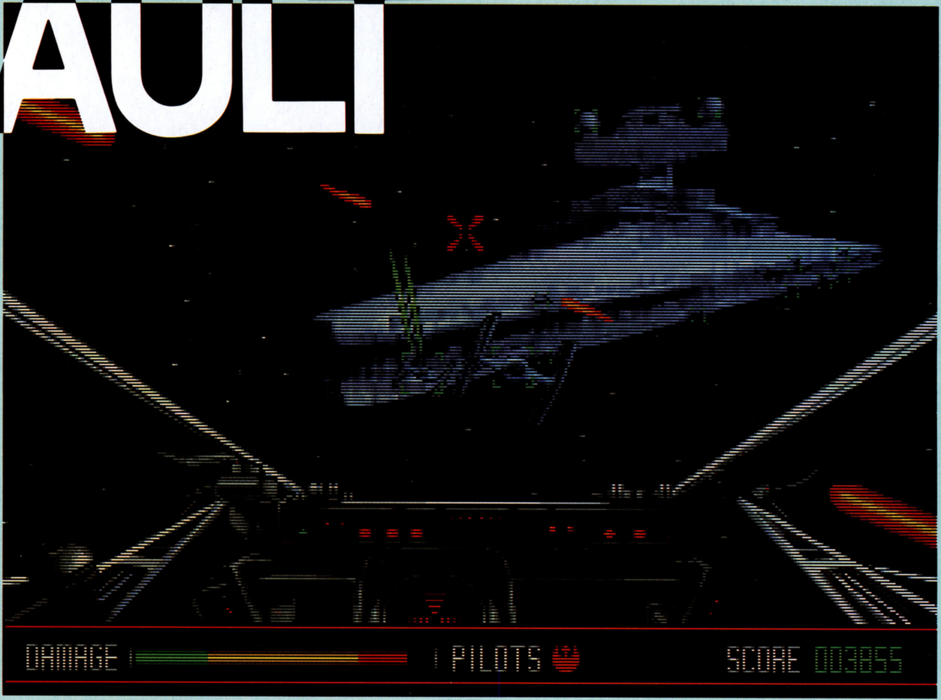
スタンブール～ベルシャザール号	1	お尋ね者を倒す
	2	電話でチケットを入手
	3	タクシーで空港へ
	4	シャトルからベルシャザール号へ
	5	ラウンジの船長たちと話す
	6	ワーロックに捕まる
核融合炉	7	キャプテンハマーの仲間になる
	8	核融合炉に向かう
	9	消火器で火を消す
	10	核融合炉に入る
	11	ラスカルを倒す
ブリッジ～砲台	12	上級士官室へ
	13	与えられた部屋で休む
	14	ブリッジに行く
	15	クロルの戦艦を倒す
クロル戦艦内	16	クロル戦艦のエアロックへ
	17	ハマーからブラスターをもらう
	18	3カ所にある財宝を取る
	19	戦艦の奥に進む
	20	オーバーマインドを入手する
ワーロック艦内	21	ワーロックのエアロックに戻る
	22	メタルフットにオーバーマインドを渡す
	23	上級士官室へ
	24	ハマーと話した後、部屋で眠る
	25	ブリッジへ
	26	ハンガーへ
マロウダー機内	27	戦闘機を発進させる
	28	アステロイドに着陸
クロル基地	29	宇宙服を着て降りる
	30	クロル基地へ
	31	奥まで進み金庫を壊す
	32	クロルドライブを取る
テラへ	33	ワーロックに戻る
	34	上級士官室へ
	35	部屋に戻り眠る
	36	テラを目指す

※誌面はMacintosh版をもとに作成しました

構成・文=立石憲司
Text:TATEISHI Kenji

映画の世界そのままのシューティング・ゲーム

STARWARS REBEL ASSAULT



ステージ4、スターデストロイヤーとの最初の対決。砲台を確実に破壊しないと、シールドゲージがすぐゼロになる。またTIEファイターの攻撃も激しい

Macintosh対応CD-ROM版●9,800円（税別）
DOS/V対応CD-ROM版●9,800円（税別）
すべて英語版（日本語マニュアル付き）
※問合せ　マイクロハウス　☎03-3366-8778

ウデに自信のある人向き 難易度は高い

スターウォーズが、CD-ROMのゲームになった。プレイヤーは反乱軍のパイロットとなり、帝国軍と戦うというバリバリの3Dシューティングゲームである。

しかし、このゲーム、実にアメリカン。私がプレイしたのはイージーモードだが、それでもちょっとやそっとではクリアできないのだ。まあ、お仕事なんでステージ15までは行ったが、エンディングにはとうとうたどり着けなかった。難易度の設定加減だけに関していえばクソゲーといえるかもしれない。

だのに、グラフィックやオープニング、各ステージの最初に流れるムービーの美しさときたら…。スターウォーズ・ファンは、涙なしに見られないだろう。グラフィックにこれだけ力を入れるなら、バランスにももう少し力を入れて欲しかった。

■ジョイスティックは必須

瞬間的に複雑な動きを必要とするので、このゲームにはやはり立体的に操作できるジョイスティックがオススメ（パッケージ内のカタログにもそう書いてあるし）。

難易度は非常に高く、エンディングを見るにはかなりの努力が必要だ。ゲームの攻略ポイントは、何度もトライして、敵がどこから出現するかを覚えること。確実に敵を墜とさないと、アッという間にシールドがゼロになって撃墜されてしまうから、早めに対処できるにこしたことはない。宇宙の平和を取り戻せるかはどうかはキミのウデ次第だ。

クリアできなくても大丈夫! 全15Capterのパスワード

1 Flight Training	—	トレーニングステージ。敵は出てこない。操作を覚えよう
2 Astteroid Field	BOSSK	アステロイド地帯をくぐり抜ける。隕石を破壊せよ!
3 Planet Kolaador	ENGRET	ここもトレーニングステージ。狭い峡谷の間を飛ぶ
4 Star Destroyer Attack	RALRRA	スターデストロイヤーの沈める、シールドジェネレーターを壊そう
5 Tatooine Attack	FRIJA	惑星 Tatooineの敵の基地を破壊する。機体の操作が難しい
6 Asteroid Field Chase	LAFRA	またもやアステロイド地帯。今度は敵も破壊しなければならない
7 Imperial Prode Droids	DERLIN	洞窟の中でのシューティング。機体のコントロールに集中しよう
8 Imerial Walkers	MOLTOK	装甲を灰色にすればスノーウォーカーを倒せる
9 Stormtroopers	MORAG	白兵戦だ。簡単な迷路になっているので、正しいルートを捜せ!
10 Protect Rebel Transport	TANTISS	戦闘機どうしの戦い。とにかく撃って撃って撃ちまくれ!
11 Yavin Training	OSWAFL	またまた地上での戦闘。機体のコントロールはシビアに
12 Tie Attack	KLAATY	いよいよデススターへ突入。TIEファイターを撃ち落とせ
13 Death Star Surface	IRENEZ	ついにデススターに接触。砲台を破壊して、活路を拓け!
14 Surface Cannon	LIANNA	デススターの防衛システムSurface Cannonを撃破せよ
15 Death Star Trench	PAKKA	いよいよ最終ステージ。もうすぐ宇宙の平和が取り戻せる

※誌面はMacintosh版をもとに作成しました



機体が横の崖に少しでも当たるとすぐにシールドがダメージを受けてしまう。地形を覚えて、確実にクリアしよう



スノーウォーカーの装甲は2発当てると灰色になる。全体を灰色にすればOK



各ステージの最初にパイロットや管制室から指示を受ける。映画からの取り込み映像でよく喋ってくれる



おなじみスターウォーズのキャラクターもこの通り。この後、ダースベイダーの指示で惑星ひとつが破壊されてしまう

速報

音楽のセンスも問われる超大作アドベンチャー

TOTAL DISTORTION

95年春発売予定

Macintosh対応CD-ROM●日本語版●9,800円（予価）
※問合せ　HATNET 03-3296-1761
Windows対応CD-ROM●日本語版●価格未定
※問合せ　NECホームエレクトロニクス　044-844-8988

商売相手は地球
億万長者をめざせ

しばらく前から発売間近かと言われ続けている『TOTAL DISTORTION』だが、現地米国での制作がかなり難航しているようで、米国とほぼ同時発売を予定している日本語版の製作者たちは、ゆっくり正月を迎えられるのだろうか。かわいそうに。

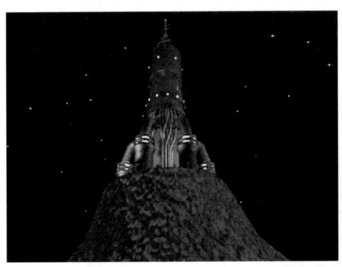
『SPACESHIP WARLOCK』を制作したジョー・スパークスが手掛けるこの作品は、ミュージック・ビデオ・アドベンチャー・ゲーム。異次元空間を探検して、ビデオ素材を集め、ミュージック・ビデオを作成、それを地球のテレビ・プロデューサーに売り込んで、億万長者を目ざす、というストーリーだ。交渉に失敗すると、拠点であるパーソナルメディア・タワーのエネルギーや食料が欠乏し、プレイヤーはディストーション・ディメンションに閉じ込められてしまう。

ミュージック・アドベンチャーと銘打つだけあって、ギターの効いたハードロックがオリジナルで50以上も入っている。ゲームより音楽が好きという人にも、きっと気に入ってもらえるだろう。

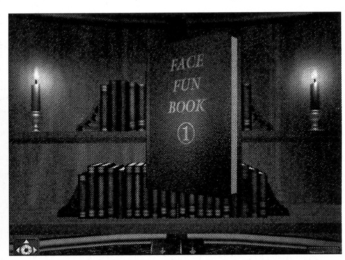
すでに狼少年状態かもしれないが、今度こそ「春までには発売する」とメーカーは言っている。もう一度だまされてみよう。



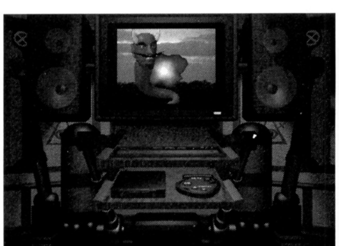
地球のテレビ・プロデューサーとは、タワー内のメディア・ステーションにある、ビデオ・フォーンで交渉にあたる。女性だが、なかなかシビア。英語版デモでは口調も冷たくお仕事調で、やさしくしてはくれない。買い叩かれることも多々ある。プロフェッショナルな会話が必要



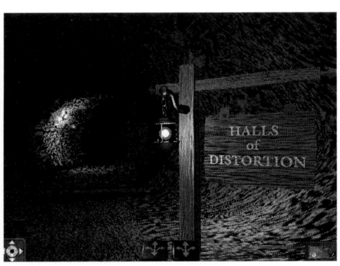
プレイヤーの拠点、パーソナルメディア・タワーは異次元空間郊外（？）の山の上にあるという



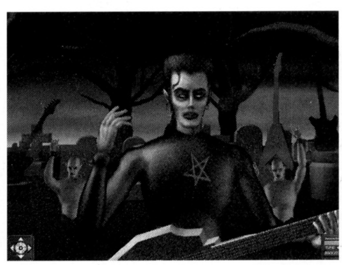
タワーのベッドルームには何冊かの本があるが、これには目を通しておこう。とても重要なことが書いてある本もある



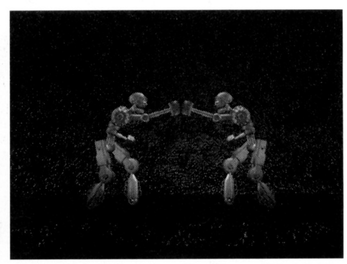
メディア・ルームのメディア・ステーション。これがビデオ編集作業を行なう機械。いわば商売道具だ



いいビデオを制作するためには保存された素材だけではダメ。ということで、タワーの外へ旅立たなくてはいけない



墓場にあらわれるエドガー・デス。彼がギターを弾き始めると、墓の下からゾンビが現われて一緒に踊りだす



探検の途中では、ゴシック・ミュータントと出会ったり、ギター・ウォリアーズと闘うなどのイベントが待っている

※誌面はDEMO版をもとに作成しました

前作から70年、あの館でまた悲劇が起きる!

速報

THE 11th HOUR ~THE 7th GUEST Ⅱ~

95年発売予定

Macintosh対応CD-ROM 3枚組●英語版●価格未定
DOS/V対応CD-ROM 3枚組●英語版●価格未定
※問合せ　ヴァージンゲーム　☎03-3666-6904

今度もホラーでおびえてパズルで悩む

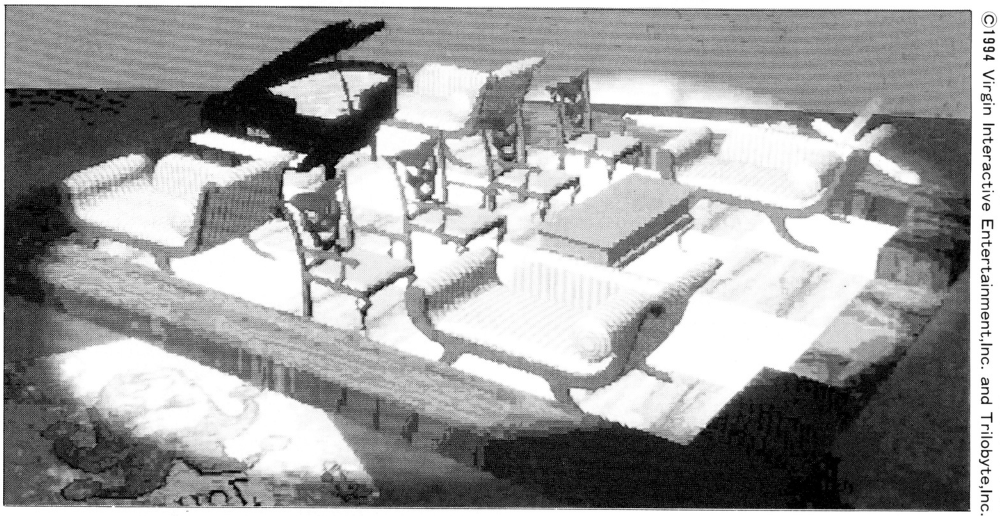
前作『THE 7th GUEST』をやった人はおわかりだろうが、このゲームは偏執狂のおもちゃ職人、ヘンリー・スターフの館が舞台となるホラー・タッチのパズルゲームだ。

スターフの館で70年前に男女7人が行方不明になった事件を追っていた女記者ロビンは、その真相を探るべく館に潜り込んだ。しかし、3週間たっても戻ってこない。仲間であり、恋人でもあるカールは、どこからか送られてきたポータブルコンピュータでそのことを知り、彼女を救うため館へ向かう。

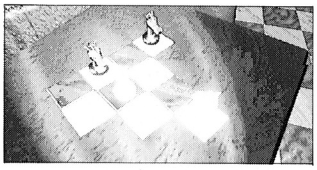
20年前、館に忍び込み奇跡的に生還したものの、下半身付随になってしまったサマンサ、逃げ出すときに腕をなくしたエイリーン、館で何者かにレイプされた結果、エイリーンが産んだマリー……などのほか、前作で登場した幽霊たち（70年たってフケているのがおかしい）も絡んで、物語は進んでいく。

館の中で関所のごとく現われるパズルは、19種類。22種類あった前回より減ってはいるが、写真のように頭を使ってじっくり考えるパズルが多い、という点は変わっていない。

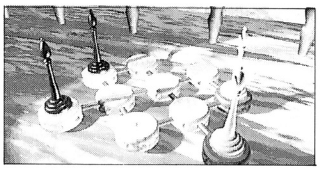
DOS/V版、Macintosh版のほか、日本語版でプレイステーション、サターン、3DOでも発売の予定がある。



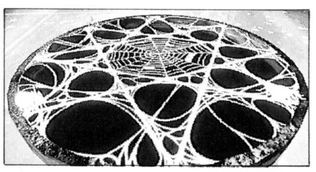
ミニチュアの部屋にぎっしり詰まったピアノ、ソファー、イス、テーブル。この部屋の一番奥にあるピアノをドアから出すパズル。ドアは手前右側。わずかな空白部分を利用して、家具をスライドさせ、最終的にピアノが出るようにする



前作でもいくつかあったチェスを使ったパズル。10個あるマス目に4個のナイト。これを一番少ない手数で、白と黒をそっくり入れ替えなければならない。ナイトの動きは2マス前進してななめに1マス、ということは……



これも左のナイトのパズルと同様に、白い駒と黒い駒の位置を入れ換えるパズル。駒は線で結ばれているマス目にのみ移動することができる。ただし、白と黒の駒を同じ直線上に置いてはいけない。紙に書いてやってみるとわかりやすいかも



ホラーには欠かせないクモ。前作でステンドグラス上に現われ、パズルを出題したクモが再び登場。このパズルも白いクモ2匹と茶色のクモ2匹の場所を入れ換えるもので、課される条件は、基本的に左のパズルと同じ



プレイヤーはカール・デニングになって館の謎に挑戦する。左にいるのがあなたが操るカール



実写取り込みとCGを組み合わせたグラフィックの緻密さ、滑らかさは前作を上回っている



モーフィングも多用されている。この犬が見る見るうちに中年のおじさん顔に（写真下）



今回は館の中だけでなく、屋外でもストーリーが進行する。手前の女性がエイリーンが産んだ悪魔のようなマリー



前作と同じく血のりのバスタブからこちらを見ているガイコツ。70年たって古くなった館はいちだんと不気味



ほかにも顔面破裂、美しい女性の顔面溶解などのシーンでモーフィングが使われている

※誌面はDEMO版をもとに作成しました

速報

ギリシャ神話に造詣があればなお楽しい

神々の怒り ~WRATH OF THE GODS~

12月9日発売予定

Macintosh対応CD-ROM●日本語版●9,800円（税別）
Windows対応CD-ROM●日本語版●9,800円（税別）
※問合せ　ナムコ　☎03-3756-8507

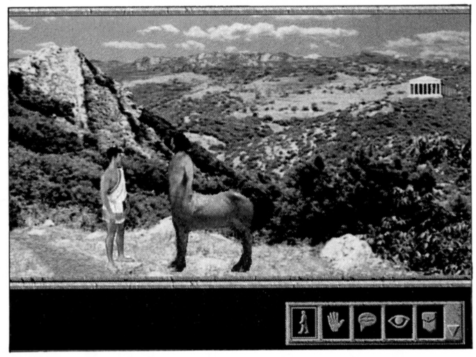


ひとつの首を切るとそこから2つの首が生えてくるヒドラを倒すには。神話を読むか、オラクルに聞け

ヒドラ、ヘラクレス、ペガサス、デュオニソス……ときたらギリシャ神話。今回発売される『神々の怒り』は、その世界を舞台にしたアドベンチャー・ゲームだ。

ギリシャ神話をもとに構成してあるので、これを知っていると俄然有利。たとえばヘビの髪を持ち、見る人を石に変えてしまう魔女メデューサ。ギリシャ神話がわかる人なら、彼女の目の魔力は死んだ後も有効だということを知っているはず。めでたく首をとったら、その首を布袋に入れなくてはだめなのだ。でも、そんなの知らないよという人にはオラクルという強い味方がいる。彼女がどんなときもヒントを与えてくれるのだ。しかし、オラクルに話を聞くと、得点が減っていくのであまり頻繁に頼りにしてはいけない。

このオラクルと、主人公の恋のお相手王女アリアドネの声の吹き替えは、早見優。だからという訳で(？)「ワンポイント英会話」までついてくる。神話と英語が勉強できるゲームとは、おトクかも。



これがゲームのスタート画面。ケンタウルスのカインは「英雄になれるようがんばれ」と言って、主人公を送り出す



早見優のオラクル。いろいろしゃべってくれるが、動くのは顔だけで、頭は静止画（笑）

黒魔術殺人事件 95年1月発売予定

Macintosh対応CD-ROM●日本語版●9,800円（税別）
※問合せ　HATNET　☎03-3296-1761



『サム・ルパート殺人事件』の原作を手掛けたシャノン・キリガンの第2弾。今回はあるアパートで起きた女性の殺人事件を解決しなければならない。その死体の、まるでなにかの儀式の生贄にでもなったような不可解な状態が、まずは解決への足がかりとなる。

そして、聞き込みや現場検証にあたるのだが、悠長に構えていてはダメ。アメリカでは、犯人が逮捕できる場合、それはかなりの確率で事件後6時間以内という数字がでているそうで、ここでも解決の期限は6時間だ。

女性の顔や体には泥のようなものが塗りたくられ、ニワトリの血が振りまかれていた。被害者は年齢不詳の人類学者



インカ帝国Ⅱ 95年3月発売予定

Macintosh対応CD-ROM●日本語版●9,800円（税別）
DOS/V対応CD-ROM●日本語版●9,800円（税別）
※問合せ　ズームリパブリック　☎03-5449-1275

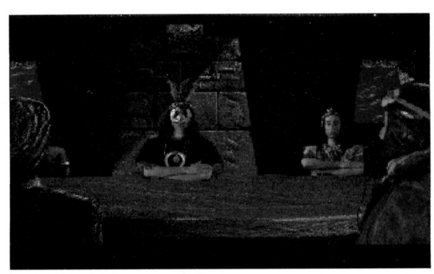
戦闘機トゥミのコックピット。向かってくる敵をこの視点で打ちまくるのだ



前作で英雄エルドラド(つまりプレイヤー)に破れたスペイン人アギーレが、巨大彗星によって大混乱に陥ったインカ帝国に、今がチャンスとばかり復讐におとずれる。ってなんかシリーズ映画みたいだなあ。

前作同様、打ちまくりのシューティングとイジワルな謎解きで構成されている。今回はビデオモードが付属で、ゲームデータのセーブ機能のように、それまでのプレイをムービーで見ることができるとか。ますます映画だ。

真ん中の羽をつけた男が英雄エルドラド、あなただ。しかしなんで主人公が金粉男なのだろうか



ゲームを100%楽しむために

文＝寺口俊伸
Text: TERAGUCHI Toshinobu

パソコンのハード周りを整えよう

初めてのパソコンゲーム挑戦には、多くの難関が待ち受けている。買ったソフトがマシンの機種に対応していなかった。5インチのフロッピーディスクが入っていてインストールできなかった。音がでない。CD-ROMが必要だ。ジョイスティックがないとうまくゲームができなかった。とにかく、パソコンでゲームをやるのは面倒なことが多い。しかし、その難関を通り抜けた人には至福の時が待っているはずである。

パソコンゲームにはチェックポイントがたくさんある!

対応機種とメディアは慎重にチェックせよ!

パソコンのゲームソフトは、PC-98用、DOS/V(PC/AT)用、Macintosh用というように、たいていは機種ごとにパッケージが異なっている。また、同じ機種でも、3.5インチディスク、5インチディスク、CD-ROMというように、メディアによってパッケージが分けられていることも多い。ゲームを購入する際の第1のチェックポイントとして、対応機種とメディアの確認は十分にやっておこう。

機種やメディアが合っているというだけではまだ安心できない。ハードウェアを極限まで利用して開発されることが多いゲームソフトでは、さらに細かなチェックが要求される。

たとえば、「動作条件CPU80286以上(80486以上を推奨)」とある場合、CPUに8086を用いたマシンでは使えませんということであるが、実際には80286や80386でもマシンのスピードなどの点で無理があると考えるほうが妥当だ。楽しいはずのゲームが、かえってストレスをためる原因になってはかなわない。

PC-98ユーザーは要注意 自分の使用機種は?

また、PC-98用、DOS/V(PC/AT)用のゲームでは、MS-DOS環境で動作するため、使用しているMS-DOSのバージョンにも注意しよう。特に、MS-DOS3.3のユーザーが多いPC-98では、「MS-DOS5.0以上」となっているゲームは動作しないと考えられる。

また、PC-98のユーザーは、9821専用ソフトの存在にも注意が必要だ。一般の9801対応ソフトを9821で使うのは問題ないが、9821専用のソフトを9801で使用することはできないのである。

さらに、同じ9821マシンでも一部のゲームは機種によって動作しない可能性がある。9821では、画面表示の特徴として、DOS環境で3タイプの表示モードを持っている。640×400という解像度での16色表示に加え、256色表示が可能なことと、DOS/Vマシンと同様の640×480で256色表示という3タイプである。ところが、9821Xt/Xa/Xn/Xp/Xsなどのマシンでは、640×480の解像度がサポートされない。『Microsoft Flight Simulator Ver.5』のように、設定を変更することによって対応可能なゲームもあるが、パッケージの箱に書かれた対応機種の一覧に載っていなければ、動作確認がとれるまでは購入を避けておくほうがよいだろう。

Macintoshでは、漢字Talkのバージョンと、対応機種をチェックしておこう。PowerPC搭載の機種では、従来のゲームが動作しないケースも十分考えられるため、店員に確認をとることも大切だ。

例外として、MS-Windows環境で動作するソフトだけは、基本的に機種を問わないと考えてよい。ただし、PC-98のユーザーが英語版のWindwosソフトを購入する際には、念のため店の人に動作確認をとっておくほうがよいだろう。

自分のマシンに合ったパッケージを選ぶということなど、ごく当然のことと思われるだろうが、ベテランゲーマーでさえ、お目当てのゲームを見つけた喜びに我を忘れ、〝しまった!〟ということが起こりうるのだ。販売店側でも、そのあたりには気を配って、たいていは機種別に棚を設けているはずだが、客が常に元の棚に返してくれるとは限らないため、油断は禁物である。パッケージを開けてしまってから気付いても、ほとんどの店では交換に応じてくれないだろう。



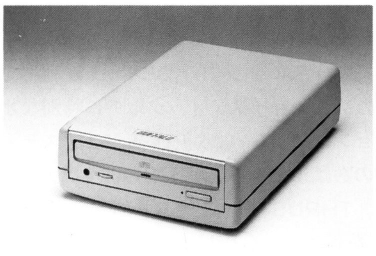








PC-98とMacintoshに対応したCD-610。SCSI-2、4倍速ユニットで、定価は54,800円と格安（アイシーエム）



PC-98用として普及価格の29,800円を実現した格安モデル（メルコ）



リーディング・カンパニーとして、当初から4倍速をうたっていたパイオニアのドライブ

ゲームをやるなら CD-ROMドライブは必須だ!

CD-ROMドライブ選びは人生の一大事か

パソコンゲームにとって、CD-ROMの普及は画期的な出来事と言えるだろう。なにしろ、フロッピーディスク1枚には日本語で50万字程度の情報しか記録できないのに対して、CD-ROMを用いれば約600倍、日本語で約3億字にまで拡張される。動画データや音声データを用いて、ゲーセンのマシンにも負けない迫力あるゲームや、インタラクティブ・ムービーのようなパソコンならではのゲームが次々と登場することとなった。今や、パソコンゲーマーにとってCD-ROM装置は必須アイテムの1つなのである。

そのCD-ROM装置だが、倍速、3倍速、4倍速といった違いがあるのを御存じだろうか。「〜倍速」というのは、文字どおり「〜倍の速度」であることを意味している。その基準となっているのは、初期に開発されたCD-ROM装置の約150KB/秒という転送速度である。転送速度が速ければ、動画データの読み出しなども高速に行えるため、よりスムーズな再生が可能となる。最近のゲームは、倍速タイプを標準として開発される傾向にあり、これから購入するなら、最低でも倍速タイプを選ぶほうがよいだろう。

速ければ速いほどよいかというと、実は、そうとも限らない。「〜倍速」というのは、最も整った条件における速度であって、システムによっては、十分な性能が発揮されないからだ。4倍速タイプの場合、約600KB/秒というカタログ値の速度を出すには、PentuiumやIntel DX4などの特に高速なCPUを用いて、さらにデータをやり取りするためのインターフェースも特別なものを要求される。従来のマシンでは倍速タイプと同程度の速度しか得られない場合が多く、大半は宝の持ち腐れとなってしまう。

マシンを買い換える場合に備えて、高速なタイプを購入しておくという考えかたもあるが、コンピュータの世界では、半年や1年で次世代の装置が開発され、旧タイプの価格が急落するケースが目立つ。あくまで現在のマシン環境に合わせたシステム作りを心掛けるほうが得策と言えるだろう。

内蔵か、外付けか IDEかSCSIか、の選択

CD-ROM装置は、設置方法によって外付けタイプと内蔵タイプとに大別される。最近は、最初からCD-ROMが内蔵されているマシンも増えているが、複数のマシンを所有しているのであれば、外付けにしておくと他の機種にも使用できるというメリットがある。PC-98の内蔵タイプにはファイルスロット用とファイルベイ用という2種類があるため、購入時には対応機種を確認しよう。

CD-ROM装置を接続するためのインターフェースの規格には、IDEとSCSIの2種類があり、機種依存が少ないのはSCSIを用いたタイプのほうである。DOS/V(PC/AT)マシンでは、SCSIインターフェースボードを購入すると、ASPIという規格に基づいた「EZ-SCSI(Adaptec)」などのソフトウェアが付属になっていて（別売りもある）、SCSIインターフェースを用いた大半のCD-ROMを使用できる。Macintoshでは、SCSIインターフェースは標準装備されている機種が多いため、ケーブルさえあれば接続できる。万一ソフトウェアが付属になっていなくても、「CD-ROM ToolKit(FWB Software)」などのソフトウェアを購入すればたいていは大丈夫だろう。

なかなか融通がきかないのはPC-98の場合で、インターフェースボードごとに異なるソフトウェアが用いられているため、他機種用の使用は難しい。したがって、使い回しを望むなら、購入する際にはPC-98用のセットを選択しておき、ユーティリティを探すのが無難だろう。

アクション/シューティングは ジョイスティックで!



汎用ゲームパッドとして便利なGRAVIS社のPC GamePad。家庭でゲームセンターの気分が味わえる。よく輸入されているので、見つけたら購入を

PC-98やMacintoshにも ジョイスティックが普及

ファミコンなどのゲーム専用機には、当たり前のようにパッドまたはジョイスティックが付いている。一方、パソコンの場合には、FM-TOWNSなど一部の機種を除き、それらはすべてオプションである。

PC-98やMacintoshでは、ジョイスティックが普及していないため、基本的にキーボードまたはマウスを用いて操作するゲームが圧倒的に多い。一方、DOS/V(PC/AT)では、多くの機種でジョイスティック用のインターフェースが標準装備されているうえに、SOUND BLASTER(CREATIVE LABS)などのサウンドボードにも接続可能なため、ジョイスティックの普及率は比較的高くなっている。ゲームソフトもジョイスティックの装備を要求するものが多く、快適なゲーム環境整備には欠かせないアイテムである。

以前は、PC-98やMacintoshのユーザーにとって、フライトシミュレーターなどごく一部のソフトを利用する場合を除き、ジョイスティックの必要性はほとんど感じられなかったはずだ。ところが、近ごろでは『REBEL ASSAULT』(LUCAS Arts)や、『ストライクコマンダー』(ORIGIN/EAV)など、「ジョイスティックがなければ話にならん!」というPC/AT用のアクションゲームやシューティングゲームが、PC-98やMacintoshに続々と移植されるようになり、結構気になるアイテムになってしまった。

実際の購入時に オススメのシステム

さて、いよいよジョイスティックを購入するとして、PC-98には、ジョイスティック用の端子がないため、拡張ボードが必要になる。通常はFM音源ボードと共用(FM音源がメインだが)で、アメリカの「アタリ」というゲームマシンに対応したジョイスティックが利用できるようになっているはずだ。

おすすめは、「ゲームポート98」(コンピュータ・テクニカ)という拡張ボードである。かなり複雑な設定も必要になるが、これを使えばアタリ仕様のほかに、PC/AT仕様のジョイスティックが利用できるようになる。さらに、キーボード操作のゲームまでジョイスティックで楽しめるようになるのだ。フライトシミュレーター用のスティックとのセット販売もおこなわれている。

Macintoshでは、ジョイスティック用端子としてマウスなどと同じADBポートが利用できるため、ジョイスティック以外に特別なオプションは必要ない。対応するジョイスティックの数はまだ少ないが、PC/ATではメジャーな「THRUST MASTER」(ThrustMaster)を選んでおくとよいだろう。THRUST MASTERには、一般的な形をしたもののほか、「WEAPON CONTROL SYSTEM」(左手で主にウェポンを操作する)、「RUDDER CONTROL SYSTEM」(ペダルで飛行機のラダーを操作する)などの種類があり、すべてそろえるとコクピットに座った気分を存分に味わえる。

DOS/V(PC/AT)でも、やはりTHRUST MASTERがおすすめだが、アクションゲーム用にもう少しシンプルなタイプも用意しておきたい。



XYZの3つの軸に沿って稼働する3Dジョイスティック「CyberMan」。16,800円。銃の反動も再現できるバイブレーション機能付き(ロジテック パシフイック)



畳だと2〜3畳分。左右の操縦、足下のフラップ、座席……コックピットになった超大型ジョイスティック。個人で購入する人もいるそうです(アイル)



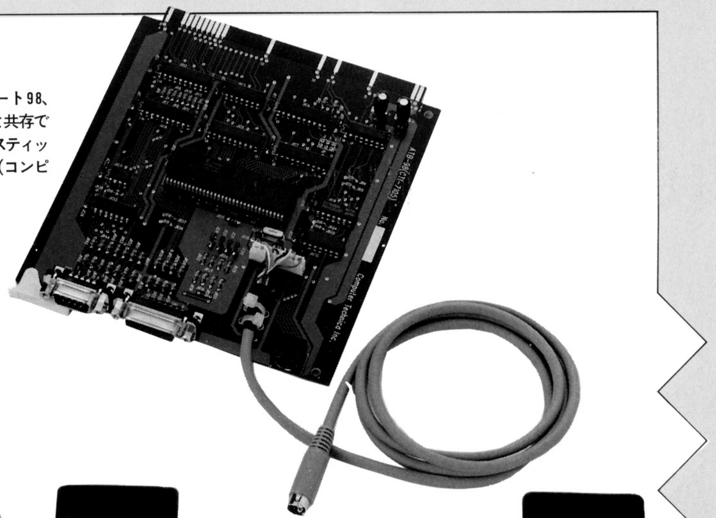
フライトシミュレーターには欠かせないTHRUST MASTERの操縦棹。右手用で、ミサイルやバルカン砲に対応するボタンもついている。14,800円(アイル)



アタリ仕様でPC-98、FM-TOWNSなどにも対応したXE-1AP。セガ・メガドライブにも接続でき、連射モードなどもある。9,800円(電波新聞社)



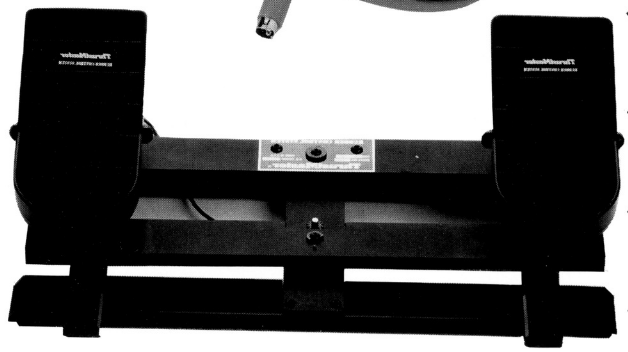
PC-98、FM-TOWNSなどにも対応したXE-1ST2。セガ・メガドライブにも対応。シンプルな構造で5,900円の低価格（電波新聞社）

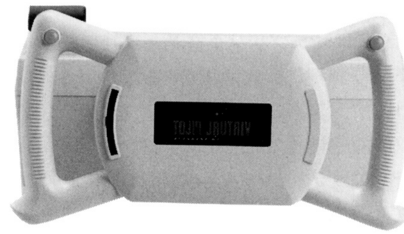


本文中でも紹介した、ゲームポート98、11,800円。PC-98用の内蔵音源と共存でき、おまけにPC/AT用のジョイスティックを98で使用できるようになる（コンピュータ・テクニカ）



ジョイスティックに対応していないゲームを無理矢理ジョイスティックで楽しむための変換アダプター。10,000円（コンピュータ・テクニカ）





操縦棹バーチャルパイロットとゲームポート98ボードのセットは21,800円（コンピュータ・テクニカ）。RUDDER CONTROL SYSTEM（アイル24,800円）を組み合わせてコックピット気分だ



Quick Shot社のAviator5。これなら、フライトシミュレーターとカーゲームの2つを違和感なく楽しめる。輸入品だが、結構高価だ



本文中で紹介した左手で使うTHRUST MASTER。右手の操縦棹のサポート用に使う。これがあれば、キーボードが完全に不要になる。14,800円（アイル）

気分を最高に盛り上げるのがMIDIサウンドだ!

とりあえずはFM音源をそろえよう

ゲームの臨場感を高めるのに、サウンドは欠かせない要素だ。パソコンに搭載されるサウンド機能には、ビープ音、FM音源、PCM音源の３種がある。

ビープ音は、最もシンプルな「ピー」とか「ブー」のように単音を鳴らす機能のことで、ほぼすべてのパソコンに備えられている。ごく初期のゲームでは、ビープ音の高低をコントロールして、音楽を演奏できるようにしているものが多かった。ビープ音は、ちょっとサウンド機能と呼ぶには情けないレベルなので、通常は別に扱われる。

FM音源は、シンセサイザーと同じ方式で周波数を変調して、複数の音色を同時に鳴らすことができる。

PCM音源はサンプリング音源とも呼ばれ、比較的新しい機種に搭載されていることが多い。アナログ（音声）データからデジタルデータへの変換機能（ADC）と、デジタルデータからアナログデータへの変換機能（DAC）を持っているため、声を録音して、再生するなどといったサンプリングが可能になる。PCM音源を使えば、おしゃべりするゲームが作成できるのである。

PC-98やMacintoshでは、FM音源またはPCM音源を標準で搭載している機種が多い。したがって、比較的新しい機種を所有しているのであれば、特別に拡張しなくてもよいだろう。

これに対して、DOS/V(PC/AT)は一般にビープ音しか持たず、サウンド機能はオプションとなっている。しかし、SOUND BLASTERなど、FM音源とPCM音源を装備したサウンドボードと呼ばれる商品が生まれたため、ゲームのサウンドはPC-98やMacintoshよりもはるかに充実している。DOS/V(PC/AT)ユーザーにとって、サウンドボードは必須アイテムと言えるだろう。

DOS/V(PC/AT)で注意すべき点は、サウンドボードにゲームソフトが対応しているかどうかである。現在、最も対応ソフトが多いのは、「SOUND BLASTER 2.0」と「SOUND BLASTER PRO」だろうが、これらは機能的にかなり古くなってしまっている。同じCREATIVE LABS社から、上位モデルの「SOUND BLASTER 16」や「SOUND BLASTER AWE32」が発売されているので、音質のよい新しいほうのボードをおすすめしたい。

ゲーム音楽の最終兵器MIDIサウンド

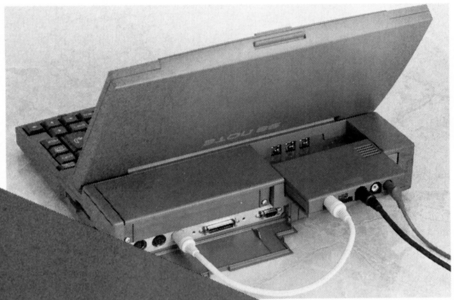
だが、もっとおすすめしたいのは、MIDIの音源を購入する方法である。MIDIというのは、さまざまな電子楽器を接続するための規格で、MIDIに対応した音源を接続すれば、本格的なコンピュータ・ミュージックを演奏する機能が付加される。新しいゲームの多くが、MIDIに対応してきている。……一度聴いたら、どうしても欲しくなるはずだ。機種を問わず、ゲームソフトを100%エンジョイしようと思うなら、ぜひともMIDIの音源をそろえてほしい。

MIDIは、「ミュージ郎（ローランド）」などのセットを購入する方法もあるが、ゲームで楽しむだけなら、「SC-55/mk2」などの標準的な音源を購入すればよい。PC-98とDOS/V(PC/AT)では、MPU-IPCというインターフェースボードも必要だ。SOUND BLASTER/PROには、MIDIインターフェースも付いているが、それはMPU-IPCとの互換性がないため、ほとんどのゲームで認識されない。SOUND BLASTER 16/AWE32には、MPU-IPCのUARTモードという、より互換性が高くなったインターフェースがあるものの、完全というわけではないので、やはりMPU-IPCを利用するほうがよいだろう。

MIDIを使って行なうゲームはゲームセンター以上のリアルな音響を持っている。カラオケ・ボックスで見かけるX 2000などの通信カラオケもこのMIDIデータを使って演奏されている。リアルな音響は、ゲームの楽しみを簡単に倍増できる一番の早道なのだ。



SC-55/mk2がセットになったミュージ郎55。85,500円。ゲームだけでなくDTMができる本格セット。PC-98版、PC/AT版、Macintosh版がある。SC-55/mk2のみの場合は69,000円（ローランド）



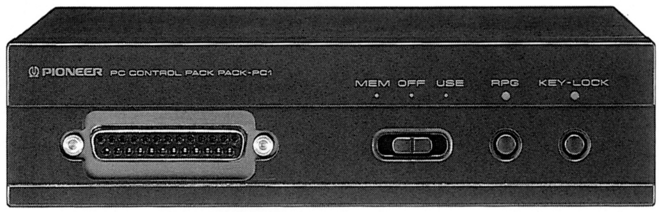






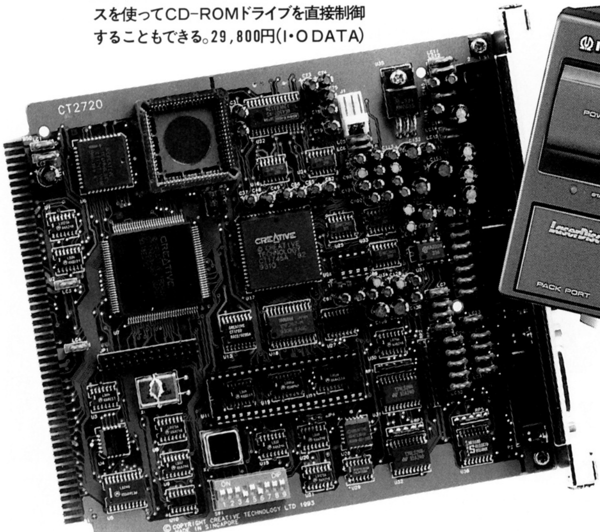
ノートにPCMとFM音源機能を付加してくれるPCMサウンドパック98n。Windowsにも対応している。32,800円(コンピュータ・テクニカ)

ノートでゲームをしたい人の必需品、ビデオパック98n、39,800円。バッテリーの替わりにこれをノートに装着するとテレビモニタでしかもカラーでゲームができる（コンピュータ・テクニカ）



CLD-A100に装着してパソコンと接続することで、LD-ROMのゲームをパソコン側で制御することができる、PAC-PC1、14,800円（パイオニア）

ついに発売されたPC-98用のSOUND BLASTERボード。IDEインターフェースを使ってCD-ROMドライブを直接制御することもできる。29,800円(I・O DATA)





アダプターを付けることによってゲームも楽しめるレーザーアクティブ対応CLDプレイヤー(CLD-A100)。89,800円(パイオニア)







コンピュータの画像をステレオ画像にしてくれる3D MAXというシステム。16,800円。クレイ射撃などのゲームが来春発売予定（スコイア）



GURU街頭レポート

最前線のゲーマーたち

「アフターファイブは毎日ゲーセン、休日は一日中かな」

今、サラリーマンのアフターファイブの立ち寄り先を調べたら、
ゲームセンターがかなりの票を集めるだろう。酔っ払ってフラッと寄る人もいれば、会社からまっすぐここに
来る人々もいる。目的は、対戦型格闘ゲーム。バーチャファイター、ストリートファイターといった、
これらのゲームがなぜゲームセンターで人気があるのだろうか？
「家ではできない他人との対戦モードがあるから」と彼らは言うが……。

文＝水野令子
Text:MIZUNO Ryoko
Photo:OHNISHI Motoi, UGAJIN Yoshiyuki

毎日500〜600人が格闘する場所

乱入型格闘ゲームが盛り上がっている。

どれぐらい盛り上がっているかというと、乱入型格闘ゲームをメインに置いている新宿西口のゲームセンター『SPOT21』には、連日なんと500〜600人（！）もの人が、ゲームをしにやってくるというほどだ。この店は、人気格闘ゲーム、バーチャファイターの研究本『バーチャファイター・マニアックス』（アスペクト・1,800円）でも紹介されたりしている有名なお店ではあるけれど、それにしても、狭い店内にこれだけの人間が集まるというのは、ちょっと普通じゃあない。

いったいどんな人たちが、乱入型格闘ゲームのどこに魅力を感じて集まってくるのか、見にいってみることにした。

毎日来るけれどそれは単なるヒマつぶし

私たち取材班が『SPOT21』に行ったのは、特に盛り上がっているという週末、金曜日の夜9時。

なるほど、メインのバーチャのゲーム機の周りは、プレイする人、それをのぞき込む人で一杯。大半が20〜30歳ぐらいの男性。格好から判断すると、学生4割、サラリーマン6割といったところか。プレイしている人はみんな背を丸めてジッとしているが、指だけはすごいスピードでカチャカチャ動いている。格闘モノが苦手な私には、あんなメチャメチャな（風に見える）指の動きで、どうやってキャラクターを自在に動かしてるのかサッパリわからない。

最初に話を聞いたのは、スーツ姿でひとり黙々とプレイをしていた、22歳の男性。SEの卵だそうで、終始敬語で話してくれた真面目な感じの人だ。

「ゲーセンは……ほぼ毎日来てますね。仕事とかで1日できない日があったりすると、次の日2日分やっちゃったりしてますし」

1回に使うのは平均1,000円ぐらい。いつもは会社の近くのゲーセンで遊んでいるが、今日は帰宅途中の乗換駅である新宿で降りて、ちょっと寄ってみたそうだ。

ゲーセンでやるのは、格闘モノのほか、パズルなど「時間のつぶせそうなヤツ」。家では、メガドラ、PCエンジンなどでRPGやシミュレーションなどをよくやるそうだ。

「学生時代はバイクが好きで、時間があれば乗って遊んでたんですけど、会社員になってバイクがなくなったんで、ゲーセンはその代わりって感じですね。ヒマつぶしの要素が強くて、それほど入れこんでるわけじゃないんです。だから弱いですよ（笑）。5回に2回勝てるかなって程度」

ゲーセンの格闘モノでやるのは『豪血寺一族2』か『バーチャファイター』。バーチャがいいのは、彼のように（バーチャに）慣れていない人間にもプレイしやすいからだそう。

「他のゲームみたいに、一度も勝てないウチに終わっちゃうっていうのがないのが魅力ですよね。やりやすいから知らず知らずに1,000円とか使っちゃう」

負けたら、友だちと対戦相手の悪口言い合って

格闘モノはたまに……というビギナーノリの彼に対して、ゲーセンでは格闘モノ、しかもバーチャファイターしかプレイしない！というマニア（？）な人が、次の2人組だ。コンピュータ関係の会社に勤めるという20歳と25歳の男性。



「もう毎日、やってますね。1日1,000〜4,000円ぐらい使って。いつもは会社の近くのゲーセンでやってるんだけど、今日は腕試しに新宿まできたんです」

ゲーセンにはそれぞれ固定客がいて、そのゲーセンによって（プレイヤーの上手い下手の）レベルがあるという。この『SPOT21』は、バーチャのレベルが日本一高いので、この店でどれぐらい勝てるか自分の腕を試しに来たのだそうだ。ほかにも渋谷や、次点として秋葉原、池袋などが「強い場所」として知られているという。

2人がバーチャで遊ぶようになったのは、バーチャが出た1年ほど前から。

「ストIIとかはもうスゴイうまいヤツとかいたけど、バーチャなら出て日が浅かったから、勝てるかなと（笑）」

2人とも、家にスーファミからPCエンジン、メガドラ、ネオジオ……と、ひととおりのゲーム機を揃えていて、色んなジャンルのゲームで遊んでいるそうだが、ゲーセンでは乱入型の格闘モノしかやらないのは、なぜ？

「ストレス解消ですよ。機械相手に勝っても面白くないけど、乱入モノなら相手が人間だから、やっぱりスカッとする。会社でイヤなことあったりすると、昼休みに、地元の（来てる人のレベルが低くて）絶対勝てるゲーセン行って、勝ってきたりしますもん（笑）」

そういう意味で〝ゲーセンには友だちと行く〟ということも、とても重要だそう。

「負けたとき1人だと、イライラしちゃうけど、友だちがいれば乱入してきた対戦相手の悪口言って少しは解消できるでしょう（笑）」

2人にとって格闘ゲームは、ストレス解消のための現実の格闘の疑似体験なわけだ。だから彼らにとって、より良い格闘ゲームというのは、〝人間相手〟という感覚が強いゲーム。数ある格闘ゲームの中から彼らがバーチャを選ぶのには、そこにも理由がある。

「ストIIとかは、飛び道具とかあって、キャラが〝人間的じゃない〟ことするでしょう。その点、バーチャは動きにリアリティがあるところがいい。闘ってる、って感じで」

疑似ケンカでストレス解消とは……ちょっと現代サラリーマンの悲哀を感じる話。バーチャ人気はサラリーマンのストレスに支えられてたりして。

人間に勝つ、という感覚を喜びにしている2人だが、「勝ったときは失礼だし、負けたときはムカッとくるから」対戦相手の顔は見ないようにしてるそうだ。

新宿ジャッキー、池袋サラ横浜ラウ……知ってる？

さて、3組めは、ストレスとは無縁な（？）学生さん。大学でコンピュータ関係のことを学んでいるという23歳の2人組だ（なんだかみんな理系の人だなあ）。









2人は、学校が近くにあるというのもあって、一日1,000〜2,000円ぐらいを使いに、ほぼ毎日このゲーセンに来ている。将来できればゲーム関係の会社に就職したい、というだけあって、家でも、ファミコン、スーファミ、メガドラ、PCエンジン、アミーガ、98などを使ってひととおりのゲームをやっている。

「前は格闘モノってやらなかったんだけど、3Dポリゴンに興味があって、バーチャやってみたの。そしたらハマっちゃって」

バーチャファイターはやはり、人間相手ならではのかけひきが面白いそう。

「操作が簡単で、初めてプレイした女の子が、偶然、すごい強い相手に勝てちゃったりするのがいい。特にこの店の常連は強い人が多いから、見てるだけでも楽しい」

腕試しにきていた先の2人と異なり、彼らはいわゆる常連さんだ。この『SPOT21』についてもとても詳しい。

「確かこの店が最初に、バーチャの隠しコマンドを張り出したんだ。それでウワサが広まって、バーチャならこの店、みたくなったの。来てるのは常連ばっかり。〝新宿ジャッキー〞さんとか。知らない？　そのゲーセンで、一番強い人ってみんなあだ名ついてるんだよ。池袋サラとか、横浜ラウさんとか」

ジャッキーだのサラだのいうのは、バーチャに登場するキャラクターの名前で、その「一番強い人」が使うキャラだそうだ。

「常連ばっかりだから、『あ、この人だったら1発めこう来るな』とか、攻撃の仕方が分かるでしょ。じゃあ、俺はこう行くか、みたいなことを考えるのが、面白いんだよね」

彼らによれば、バーチャの常連は、他のゲームの常連に比べ、開放的で優しいという。

「ストIIとかだと、来てる人がなんかアニメ系で雰囲気が閉鎖的なんだけど、バーチャの方は、初めてさんにも優しい。プレイヤーもサラリーマンとか普通の人、多いしね」

本当にストIIが閉鎖的でバーチャはそうでないのかは知らないが、彼らは、バーチャのゲームそのものの面白さよりも、むしろその場の雰囲気の方が好きな様子。

邪道のようだが、そういうのもゲームの人気を左右する大きな要因のひとつとなり得るかもしれない。前出の会社員2人組も「ストIIはうまい人ばかりで入りにくい」とか言っていた。

2人は「この店がなかったら、そんなにバーチャ好きじゃなかったかも」とまで言った。

コスプレは人より目立つこと、これが大事

ゲーム熱がさらに加速すると、プレイ以外の方法で楽しむ方向に進むのでは？　その最たるものといえば「コスプレ」(ちょっと強引？)。格闘ゲームの盛り上がりを知る一環として、コッチも取材に行ってみた。

行ったのは、10月某日、渋谷のライブハウス「ONAIR West」で行われた、店員がコスプレをしていることで有名なまんが専門店「まんだらけ」が主催したコスプレ大会。

アニメ音楽が大音量で流れる会場は、サテン生地の手作り衣装を着たセーラームーンだのルパン3世だの、よくわからんお姫様みたいだのであふれて、ちょっと異様な雰囲気。その中からまず、『キング・オブ・ファイターズ』のチャン・コー・ハンの格好をしていた、

24歳の男性に話を聞いた。警備員のアルバイトをしているという。

ズバリ、なぜチャン・コー・ハンを？

「自分の体型と、もともと生えてたヒゲを活かして、一番目立つ格好を考えたらコレになったんです」

彼によれば、コスプレで一番大事なのは「人より目立つこと」だそうで、何のコスプレをするかはそれほど重要ではないらしい。

いきなり拍子抜けする答えだが、いくらもあるキャラクターの中からわざわざ格闘ゲームのキャラを選んだのだから、それなりに思い入れはあるだろう。

「もともとゲームの制作の仕事をしてたし、今もゲーム雑誌を月に10〜15冊ぐらい読んでますからね、ゲームは好きですよ」

ゲーム誌15冊！ なんだ、かなりのゲーム好きではないか。ゲーセンも、毎日必ず 2 〜 3 時間は地元駒込のゲーセンへ行っているという。やるのは、乱入型格闘ゲーム。もちろん『キング・オブ・ファイターズ』なども。



「一人で機械相手に遊んでもつまらないし、他のゲームに飽きちゃったら、たどり着くのは乱入モノでしょう。もうずっと同じゲーセンに通ってるから、常連同士、仲間みたいになってますよ」

彼の話は『SPOT21』で聞いた話の集大成みたいだ。でも、なぜか彼の話からは、新宿のバーチャ・ファンたちからうけたような〝情熱〟〝思い入れ〟みたいなものが感じられない。

彼のゲーム好きは、小学生の頃から。アーケードの『サスケ』や『パックマン』がスタートだ。同時期に漫画も好きになり、中１のとき同人誌即売会でアニメ・キャラのコスプレをして、コスプレ・デビューしたそう。どうやら、彼の中では、ゲームのキャラもアニメのキャラも同じようなものになっているらしい。ゲームそのものより、あくまでキャラクターが先行。それほどゲームに対する〝思い入れ〟が感じられないのも、そのせいだろう。『キング・オブ・ファイターズ』についても、「面白いですよ。たまにやります」と、アッサリしたものだった。

ゲームは面白くないけどキャラクターは好き

コスプレをしている人にとって、ゲームは内容よりキャラが大事、というのは、次の女の子２人組の話にさらに顕著だ。

19歳と20歳の女子大生と専門学校生。彼女らは『カイザーナックル』の梨花（リーファ）のコスプレをしていた。

「リーファの格好にしたのは、雑誌で見てかっこいいなって思って」

彼女らも、チャン・コー・ハンの彼と同じように、中学生のころから、アニメとゲームが同時進行で好きだった。コスプレを始めたのは「衣装がかっこいいから自分もやってみたい」という動機で、去年からだそうだ。

当の『カイザーナックル』のゲームとしての面白さはどう？ と聞くと、

「やってみたけど、あまり面白くなーい。あんまり人気ないかも、あのゲーム（笑）」

まさに内容よりキャラ先行なのだ。

彼女らは、週１ペースでゲーセンへ行って『サムライスピリッツ』や『キング・オブ・ファイターズ』で遊んでいるそうだが、そのときも「かっこいいキャラを選んで使ってる」そう。「キャラにホレて」て技とか出せるとうれしい、そうだ。



『SPOT21』で話を聞いたうちのひとりも「バーチャでは〝サラ〟一筋。技のサマーソルトがキレイだし、かっこいい」などと言っていたが、これはゲームをやった上で使いやすいキャラがお気に入りになる、というパターンだ。普通の流れはこうだと思うが、コスプレの人たちはその順番が逆になっているのだ。

新宿のサラ一筋の彼は、「ストIIとかキャラがはっきりしてるものが好きな人が、コスプレとかするんじゃないの？」とも言っていたが、いやいやそんな甘いもんじゃない。コスプレが好きで、次にキャラが好きで、それからゲームなのだ。ゲーセンの格闘ゲームでストレスを発散させている人々とはそのあたりが違い、コスプレは単なるゲーム好きが進化した姿ではなかったようだ。

＊

結論から言っちゃうと、乱入型格闘ゲームの盛り上がりの一番の理由は、「相手が人間だから、いつも違うプレイができて、飽きない」。この一言につきるみたい。そこに、キャラクターへの思い入れが加わったり（ゲームをした結果にしろ、ビジュアルから先に入ったにしろ）、ゲームごとに場の雰囲気が加わったりする結果、それぞれに好きな格闘ゲームが生まれるようだ。ゲーセンごとに強さがあって、そこへ腕試しに行ける、というのも、ゲームに積極的に参加している気分になれて、「ハマる」理由のひとつになるかもしれない。

一心不乱に黙々とゲームをしてるかにみえて、実はプレイヤーたちはたくさんの要素を吟味して、一番水の合ったゲームに「ハマりに」いっているんだねえ。

仕事の合間に魔のフリーゲームソフト

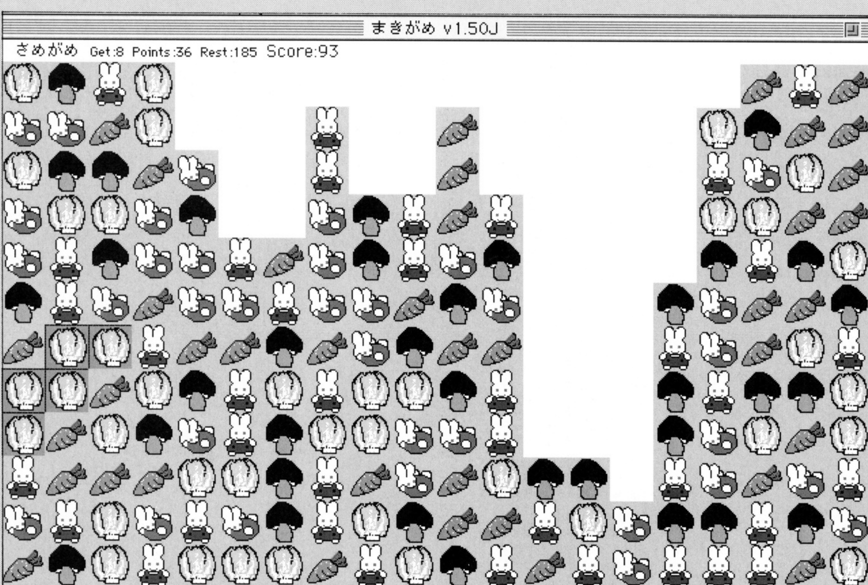
**ゲームをやりたくても時間がない！という人も実際には多いはず。時間はないけど、仕事のあとの一服のように
ちょっとゲームをやりたいなら、フリーソフトがいい。容量も小さいし
5分でも2プレイくらいできてしまう手軽なものが多い。ゲームをやりながら、うわの空で苦情電話を受けることもできる
でも、ハマリやすいという特徴が多分にあるので、社会生活に支障をきたさぬよう、くれぐれもご注意を。**

仕事の合間度	★ 上司が席を外すなど、ちょっとしたスキをついてプレイできる
ハマり度	☆ 文字通り猛烈な常習性があり、気がつくとプレイしている

※登録先のフォーラムはすべてNIFTY-Serve内のものです。

まきがめ Ver. 1.50J

Macintosh版／高橋 健・作／FMACPRO／フリーウェア



仕事の合間度	★★★★★
ハマり度	☆☆☆☆☆

テトリスを代表とする「落ちものゲーム」はフリーゲームの世界にもたくさんあるが、そのテの「落ちゲー」で今一番の人気を集めているのがこの「まきがめ」だ。

5種類の駒が並ぶ画面上で縦横に2つ以上同じ駒がつながったら、消していく。もう何も消せなくなったらゲームオーバー、といういたって単純なゲームなのだが、これが10人にやらせたらそのうち8.5人はハマるというほど、中毒性が高い。

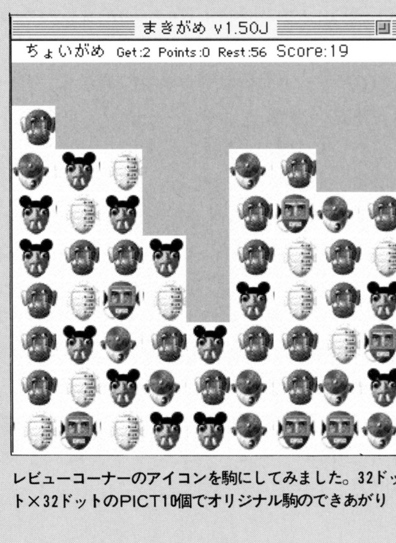
現在、GURUの隣の編集部では、12月上旬発売予定の『まきがめ必勝ガイド』の編集作業中だが、その編集部ではかなりの人数が昼間から仕事と称してまきがめに興じてしまうという事態に陥っている。

現在のバージョンでは、駒数などによって5種類のまきがめが好みによって選べるようになっているので、TPOに合わせられる。どんな環境の人にも中毒患者になる道が開かれているのだ。駒の絵柄もPICTで簡単に作ることができるので、ゲームらしからぬ（？）駒を作ってしまえばあなたはもう猿のように、仕事中もこれをやり続けるハメなるだろう。

まきがめほどいろいろなオプションはないけれど、PC-98版には「さめがめ」(FGALAM)があるので98の人はそちらを（それをMacに移植したのがこの「まきがめ」だ）。

「まきがめ」にハマる気分
コモエスタ坂本

●パズルゲームにハマるのは、少々気恥ずかしい。
●あるGURU編集部員の御母堂の話を思い出す。
●そのお母さんは、5年間テトリスを続けている。
●しかも毎日1～2時間というのだから恐れ入る。
●浪費した時間の言い訳はどうしているのだろう。
●私もテトリスにハマったクチなので、笑えない。
●当然私は、マインスイーパーにもハマっていた。
●どうしてこう「ブロックもの」に弱いのだろう。
●懐かしの「ブロック崩し」がいけなかったのか。
●ブロックを見ると強迫観念を抱いてしまうのか。
●そんなある日の昼下がり、まきがめと出会った。
●ハマるまい、ハマるまいと心の中で葛藤もした。
●結局、まきがめにもずっぽりハマってしまった。
●そりゃそうだ、駒のブロックを消す遊びだから。
●私は駒を集めて、大きなブロック化を目指した。
●大きなブロックを一気取りする快感が病みつき。
●かくして三千点を超え、五千点の壁も突破した。
●パーフェクトも楽々、まきがめの理論化も着々。
●ついに私はまきがめの攻略本を書いてしまった。
●「まきがめ必勝ガイド」は翔泳社から近日発売。

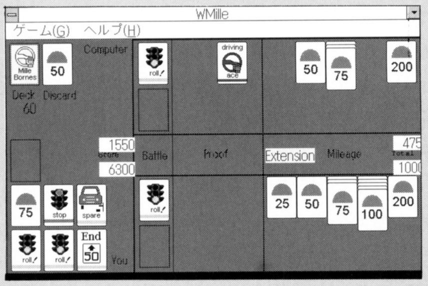


レビューコーナーのアイコンを駒にしてみました。32ドット×32ドットのPICT10個でオリジナル駒のできあがり

mille for Windows Ver.1.1

仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆☆

Windows版／Regents of the University of California.著作／FWINF／フリーウェア



これにはハマった。車のドライバーになって、相手（コンピュータ）の進路を妨害しながら得点を重ねていくという「意地悪カードゲーム」なのだが、「単純なゲームほどハマりやすい」という典型のようなもの。

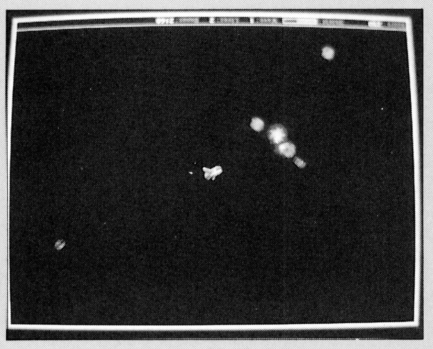
相手を邪魔する「災難カード」は、ガス欠、事故、パンク、赤信号、速度制限の5つ。これを解除するには、それぞれの「救済カード」と「保証カード」があるのだが、「保証カード」のほうがエラくて、ゲームの最後まで効き目がある。

一番快感を覚えるのが、相手が「災難カード」を出した直後に「保証カード」を出すときで、得点が一挙にアップする。つまり「返り討ち」のようなものですね。「ざまみろ、コンピュータ、これで300点だ」と、心のなかで叫んでしまう自分が怖ろしい。ほかにもボーナス点がもらえる仕組みがいくつかあって、「高得点を挙げるにはちょっとした知恵が必要」というところも、ハマる原因か。

Maelstrom v1.4

仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆☆

Macintosh版／Andrew Welch,Ambrosia Software,Inc.著作／FMACPRO／シェアウェア($15)



宇宙空間で四方八方から流れてくる小惑星を打ちまくるシューティングゲームだ。基本的には自分は真ん中にとまっていて、周りに現われる小惑星を打って壊していけばいいので、難しくて歯がたたないというシューティングではない。打って打って打ちまくる快感を味わわせてくれる。

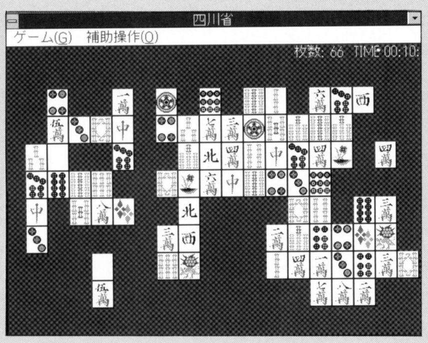
このゲームのポイントは音。ビームの発射音、小惑星が破裂する音は、まぁみんなが想像するものと大差ないが、自分が衝突されて破裂する音は声の太い男性がビルから突き落とされたような悲鳴、ラッキーアイテムを手にいれたときの音は色っぽい金髪美人の溜息、といったカンジで、スカッとするほどオーバーでファンキー。

ストレスを感じたら、1プレイ。これでかなり解消できる。そのためにはぜひとも音を最大にしたい。かなり大きい音になるので、こっそりやるってわけにはいかないが、イヤホンしてでもやる価値あるぞ。

四川省 for Win V1.00

仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆

Windows版／小野晋二・作／FWINF／フリーウェア



画面上に並べられた144個の麻雀パイを、2つ1組で取り除いていくゲーム。取り除ける条件は、「同じ種類の2つの牌が、牌のないところを2曲がり以内で結べる」こと。文章だとむずかしそうだが、「とにかく同じ牌を選んでみてください。そのうちわかると思います」と説明にもあるので、とりあえずはじめてみよう。「やっていくうちにルールがわかる」というのも、よいゲームの条件なのだ。

ゲームのやり方にはすぐ慣れるだろうから、次は全部取り除くまでの時間に挑戦。ベストタイムを目指そう。

どうしても詰まってしまったら、「サーチ(F1キー)」によって、現在取除くことのできる牌を表示してくれる。また、「一手戻る(F5キー)」機能で、前の操作で取除いた牌を復活すること、つまり「待った」もできる。しかし、「サーチ」も「一手戻る」も、「一度でも使用すると、そのゲームではスコアの記録対象外となります」とのことなので、甘えは禁物。

CHAOS ver.0.97

仕事の合間度	★★★
ハマり度	☆☆☆☆

Macintosh版／増田 純・作／FMACPRO／フリーウェア



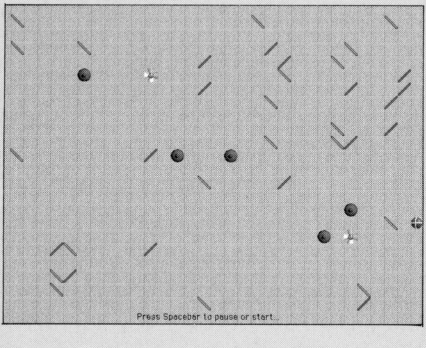
ブロックがコラムスを思いださせるクリスタルなカンジで、画面のキレイなアクションパズル。赤青緑3色のブロックを指定された形に当てはめていくのだが、ブロックは動いているので、すでに固定されているブロックの上下左右にくっつけて固定する。同じ色を隣り合わせにするとNGで、そのブロックたちは消えてしまう。これを4回やるとゲームオーバー。30面あって、後半になるほど難しくなるのだが、中には飛び石状態の指定もあって、「どうやって固定させるのよ～」という面もある。頭をフル回転させて真剣に考えないと、ムダにブロックが消えていって、すぐにゲームオーバーになってしまうゲームだ。

クリアできないはずはない！ と『平成教育テレビ』を見るときと同じように、ムキになって取り組んでしまう。だから、もうなにも考えたくないよ、というときにはやらないほうがいい。頭も体もスッキリしゃっきりしているときにやるべし。

Ricochet 2.0

Macintosh版／Bob Urschel・作／FMACPRO／チャリティウェア($15)

仕事の合間度	★★★★★
ハマり度	☆☆☆



赤と青の2色のバーを操って、標的にボールをぶつけて消す。これがこのゲームの目的だ。いたって単純。しかし、バーの使い方を覚えるまでに時間がかかる。

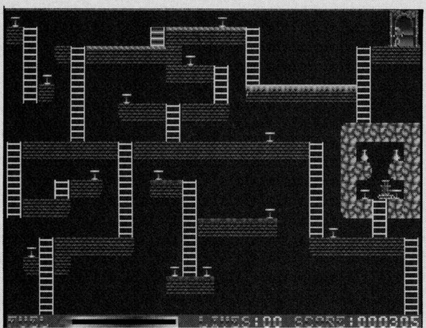
バーは45度になっているので、ぶつかったボールはキチンと直角に曲がる。なんて素直なんだろうコイツは。ボールが右から来るときに左下がりの赤のバーを作ると、ボールは真下に曲がる。右下がりの青のバーだと、ボールは上へ。上から来るときは、赤で左、青で右…。言葉にすると、余計にわかりずらいかな。車幅感覚すらも飲み込めず、壁にゴリゴリ車をぶつけ続けたこの体に、これが覚えられようか。思惑とは反対の方向へボールは行ってしまうのだ。

ボールが跳ね返る音は澄んでいて、平安貴族の蹴毬の音のよう。画面は淡いパステルカラーでボールや標的は小さな和菓子のよう。使いこなせなくてムキになっているおのれの姿に反して、実に優雅なゲームなのだ。

JETPACK Ver.1.1

DOS/V版／Software Creation著作／FIBMHB／シェアウェア(3,000円)

仕事の合間度	★★★
ハマり度	☆☆☆☆



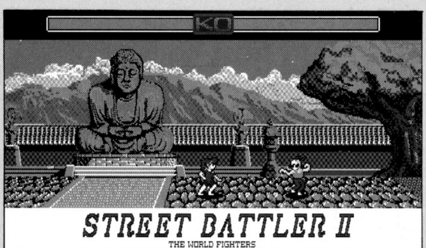
あえて言う。ゲームの真髄はグラフィックや音じゃない。誰が何と言おうと、システムがきっちりしているゲームがハマるゲームに決まっている。そしてたぶん、そのシステムは非常に単純明快なはずだ。

とかなんとかいいながら、JETPACKはグラフィックも音も悪くない。悪くはないが、何しろいにしえのロードランナーそのもののゲームだけに、どこかしら古めかしさが漂っている。もっとも、あえてそういう雰囲気を狙ったと思えなくもないけれど。でもって、やることといったらただひとつ。オレンジのジェム（ジェムって何だ？）を求めて、ひたすら逃げまくり、盗みまくる。追いかけてくるのは無機生物か何かそういうヤツ。以上説明終わり、ってほどシンプルなゲームだ。知恵も勇気もヘチマもいらない。脳髄の奥の奥まで反射神経になり切って遊ぶだけ。ただし、実をいうとハマれませんでした（会社では）。17インチのフル画面で遊び続ける勇気が…。

ストリートバトラー2「お試しバージョン」

PC-98版／HON・作／FGALAM／フリーウェア

仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆



ゲームセンターで格闘技ゲームをしている連中を見て「どうも奴等にはなじめない」と感じている諸君。これを試してみよう。格闘技ゲームは数々あれど、この「お試しバージョン」で十分じゃないか？と思わせるほどの出来ばえだ。空中戦もできるし、パンチやキックを合わせた「必殺技」を使うこともできる。スピードや難易度の調整も可能だ。

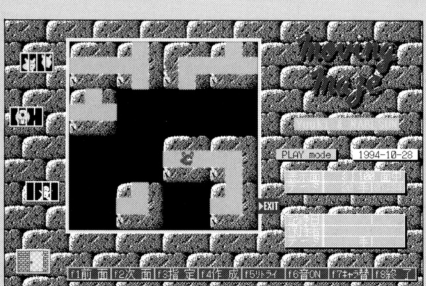
キャラクターは、女子プロレスラー系の「ダイナマイト沙季」と中国拳法系の「蟷螂男」。「ダイナマイト沙季」の必殺技は「ダイナマイトボディプレス」「ダイナマイトパイルドライバー」、「蟷螂男」のほうは「昇螂拳」「鎌投げ」「蟷螂旋風脚」と、ネーミングも本格的。ほかに「ヒッププレス」や「かまドリル」などの「特殊技」もある。

パッドにも対応しているのはエライ。キーボードでも動くのだが、なにしろ手が「死んで」しまって、ゲームをした後まるで仕事にならないからだ。

知的パズル『動路』〈Moving Maze〉Ver.1.0

PC-98版／渡辺佐千雄・作／FGALAM／フリーウェア

仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆



これは「知的パズル」の名前にふさわしいぞ。かなり考えさせられるゲームだ。

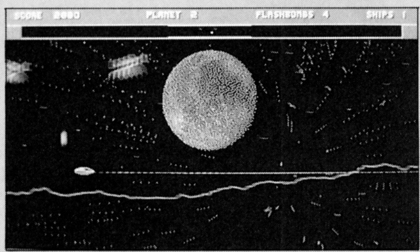
16分割されたエリアにブロックが並んでいる。各ブロックには「路」がついていて、2～4カ所の出入口がある。ブロックを動かして路を接続することにより、キャラクタがブロック間を移動する。キャラクタが出口までたどりつければ、1面クリアとなる。しかし、たどり着いただけで喜んではいけない。このパズルの目的は、「いかに少ない手数で解けるか」にあるのだ。

面は全部で100あって、ほぼ手数が小さい順に並べてある。したがって、最後のほうはかなり難問となっている。

また、「パターン作成機能」により、自分で画面をレイアウトすることもできる。作者は、そのデータを NIFTY-Serveにアップロードすることを期待している。さあ、面白いパターンやむずかしいパターンを作って、皆をギャフンと言わせてみよう。

StarRunner 1.2

Macintosh版／Tuan Huynh・作／FMACPRO／シェアウェア($15)

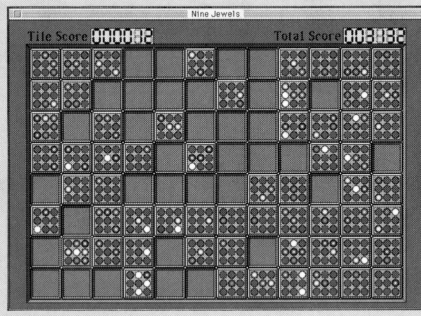


仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆

右方向にスクロールしながら、宇宙船などをひたすら打ち落としていくゲーム。68020対応の古いものなので、いまならかなりのスピード感を味わえる。プレイ画面は小さいが、仕事中こっそりやるのには最適だ。

NineJewels ver.1.1

Macintosh版／岩永九州男・作／FMACPRO／フリーウェア

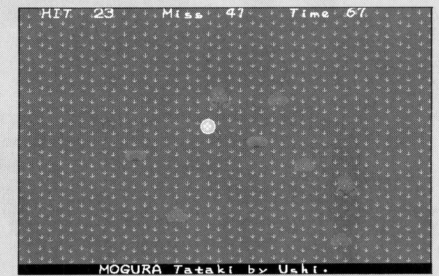


仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆

9コの宝石が入るタイルを合成させて得点を競う。合成の条件によって、消える宝石と消えない宝石があり、ちょっと複雑。

もぐ

PC-98版／牛飼い童・作／FGALAM／フリーウェア

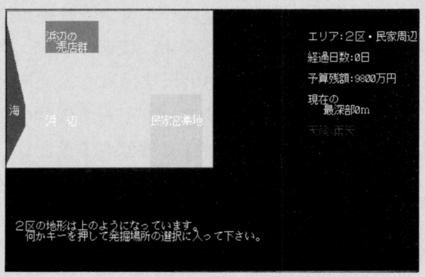


仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆☆

地中から出てくるもぐらをハンマーでひたすら叩く。ストレス解消にはもってこい。ときどき出てくる袋を叩くと何かアル。メルヘン風の絵と文字も、このゲームにはピッタリ。

3,000,000-GOLDS

PC-98版／Hi-C・作／FGALAM／フリーウェア



仕事の合間度	★★★
ハマり度	☆☆☆☆

埋蔵金発掘シミュレーションゲーム。古文書を手がかりに、島に眠っている埋蔵金を探す。9,800万円の予算と、180日の作業日数をうまく使わないといけない。かなり本格的。

NETP (NET-POLY)

PC-98版／もんく・作／FGALAM／シェアウェア

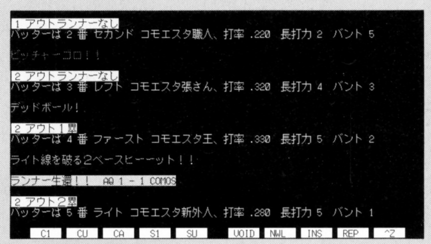


仕事の合間度	★★★
ハマり度	☆☆☆☆

作者曰く、パソコン版モノポリーとして作ったが、かなりかけ離れたものになった、とのこと。まずは絵柄を見て唸ってしまう。並みのファンタジーゲーム顔負けなのだ。

コモ野球万歳! Ver.3.0

PC-98版／コモエスタ坂本・作／FGALAM／フリーウェア



仕事の合間度	★★★
ハマり度	☆☆☆☆

本誌でおなじみ坂本氏の、必要かつ十分な野球ゲーム。3年間のロングセラー。日本プロ野球は、在日外国人によって成り立っていることも学習できる。クーヴァー『ユニバーサル野球協会』を合間に読みながら、どうぞ。

スタートレック Ver.1.33J

Windows版／Satoru・作／FWINF／フリーウェア

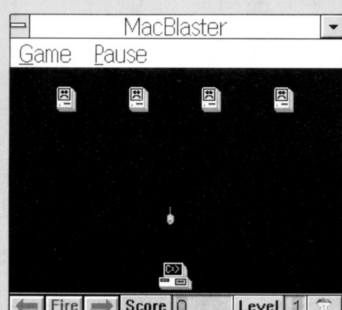


仕事の合間度	★★★
ハマり度	☆☆☆☆

新シリーズも好調な『スタトレ』だが、これはパソコンの黎明期からあるゲーム。エンタープライズに乗ってクリンゴンを滅ぼせ。

MacBlaster v1.10

Windows版／Earl Gehr・作／FWINF／シェアウェア($10)

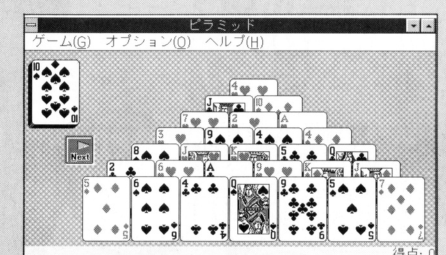


仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆

Windowsマシンを動かして、Macから投下される爆弾をよけながら攻撃する、それだけでもなかなか。486マシンでは速すぎるかも。

「ピラミッド」ゲーム

Windows版／李京(Jing LI)作／FWINF／フリーウェア



仕事の合間度	★★★★
ハマり度	☆☆☆

ひとり遊びトランプゲームの、古典にして決定版。2枚の合計が13になるカードを取り除き、ピラミッドを崩していく。カードの模様は12とおり、背景色は16とおり変えられたりと、細かいワザも効いている。

フリーゲームを手に入れよう

文＝牧野武文
Text: MAKINO Takefumi
Illustration: NAGASAKI Kuniko

会社で仕事の合間にやるかどうかは別にして、フリーゲームの魅力はわかってもらえただろうか。でも、フリーゲームも手に入れなくては遊べない。まずはパソコン通信というのが常套手段だが、パソコン通信をしていない人はどうすればいい？諦めるしかないの？いやいや、方法はいくつかある。あなたに合った方法で、フリーゲームをGETしよう。

フリーゲームの世界

いやしくもパソコンユーザーなら、ゲームの1本や2本は持っているはずだ。しかし、最近市販されているパソコンゲームはやたらに複雑、大がかりで重厚長大なものばかり、やや食傷気味の人もいるのではないだろうか。プレイしがいがあって長く遊べるのはいいかもしれないが、およそ「息抜きにちょっとやってみるか」とは言えなくなってしまったのが現状だ。

翔泳社から攻略本が発売されているクイズ・アドベンチャーの『the 7th Guest』にしても、面白さは折り紙付きだが、コンプリートするには一朝一夕では済まない。

そんなゲーム鬱病気味のあなたは、フリーゲームの世界に飛び込んでみてはいかがだろうか。フリーゲームとは、正確に言えば「フリーウェア（無料の）ゲーム」「シェアウェア（有償の）ゲーム」のことで、パソコン通信などから好きなものをダウンロードして遊ぶことができるようになっている。作っているのはほとんどがアマチュアなので、市販ゲームのような大作は望むべくもない。しかし、一方でアイディアの利いた長く遊べるゲームが揃っていて、まさに「息抜き」にぴったりのゲームたちだ。

その代表格といえば、テトリスクローンゲームだろう。あの一世を風靡したテトリスにインスパイアされたアマチュア作家たちが、さまざまなテトリスバリエーションを生み出している。コラムスなどのようにフリーウェアから出発して、市販されるようになったものまであるのだ。最近のネットワーカの間では「まきがめ」「さめがめ」と呼ばれる新しい人気ゲームが話題をさらっている。

フリーゲームには、このような「落ちもの」ゲームばかりでなく、シューティングからパズル、ロールプレイングまでさまざまなものがある。完成度の点では市販ソフトには及ばないが、アイディアの利いた小気味よさと手軽に遊べる気軽さがあるのだ。市販ゲームに飽きたら、フリーゲームの世界をのぞいてみよう。



マメ

自分のカンでアタリを見つけたい ➡パソコン通信で探しだそう

フリーゲームを手に入れるには、パソコン通信に加入するのが手っとり早い。特に、NIFTY-Serve、PC-VAN、ASCII-NETの3つには、国産ゲームのみならず海外ゲームまで豊富に登録されているのでおすすめだ。また、市販ゲームのアップデータなども登録されているので、ゲーマーを自称するのであれば、加入しておくことをおすすめする。いずれかのネットに加入すれば、フリーゲームが取り放題にはなるのだが、その前にちょっとだけ料金のことを考えておこう。フリーゲームとは言え、最近ではどれもが凝っていて、ファイルサイズも400K、500Kというのが当たり前になってきている。このような大きなゲームをやたらにダウンロードしていたら、月末にとんでもない請求書が舞い込んでくることになる。

フリーゲームの世界をうまく歩き回る鉄則はひとつ。「スカを引かない」ということだ。そのためには事前に面白そうなゲームをチェックして見極めることが重要だ。ポイントは、ゲームをダウンロードする前に作者のコメントを表示して、どんなゲームであるのかカンを働かせること。ゲームの面白さは感覚的なものが大きいので、作者のコメントの書きっぷりから、自分に合ったゲームかどうかはだいたい察しがつくものだ。それでも不安なときは、参照数（ダウンロード数）を確かめよう。参照数が100を越えているゲームなら、定評のあるゲームだと考えてかまわない。一般にフリーゲームを登録しているフォーラムやSIGでは、ゲーム専門の会議室が用意されているので、こまめにのぞくようにすると間違いない。その会議室で話題になるようなゲームなら、ダウンロードする価値があると言えるはずだ。

NIFTY-Serveの場合、Macユーザは FMACUSL、WindowsユーザはFWINF、FGALあたりのフォーラムをウォッチしておくと、面白いゲームに巡り会える。また、FSKIなどのパソコンとまったく関係ないフォーラムに珍しいゲームが登録されていることもあるので、掘り出し物指向の人は趣味のフォーラムまで網を広げておくといいだろう。

PC-VANの場合、Mac Love、チアリなどのSIGにゲームは集中しているが、画像フォーラムなどの意外なところにも、名作ゲームが隠れていることがある。

せっかち

投網をかけてごっそり欲しい ➡CD-ROMを購入しよう

「俺はゲームをしたいんであって、パソコン通信に時間を取られるなんてもどかしい」という人もいるかもしれない。確かにパソコン通信で、ゲームの穴場を見つけていくのは、根気の必要な作業であり、一筋縄ではいかないところがある。せっかちなあなたは、フリーゲームが納められたCD-ROMを購入してはいかがだろうか。これなら購入しさえすれば即ゲームに没頭できる。

「通信がもどかしい」という人は多いらしく、最近ではパソコン通信に登録されているフリーゲームをCD-ROMに納めたものが安く販売されている。価格は3,000円前後が主流だが、500MBものフリーゲームをパソコン通信で手に入れることを考えれば、お買い得といわざるを得ない。

おすすめはMacなら、『PHT Mac Games』（4,900円）だ。世界中のパソコンネットからタイトルを収集しているので、非常に充実したフリーゲームコレクションになっている。また、日本語が使える検索ソフトも付属しているので、英語が苦手という人にもばっちりだ。

Windowsなら、『Dr. Games for Windows』（1,650円）、『Game Expert for Windows』（1,650円）、『Game Platinum』（1,850円）、『Super Games for Win』（1,500円）あたりをおすすめする。いずれのCD-ROMにも100タイトル以上のゲームが収録されているので、中身をざっと見ていくだけでも半年は遊べるはずだ。

ゲームCD-ROMは、パソコンショップでも販売されているが、CD-ROM専門店へ足を運ぶのが手っ取り早い。また、パシフィック・ハイテック社では通信販売も扱っているので、近くに専門店がない人は利用するといいだろう。

●パシフィック・ハイテック社
フリーダイアル：0120-177-004
FAX：03-5477-9919
NIFTY-Serve ID：JCD01660

ちゃっかり

美味しいところだけ食べたい ➡駅前の本屋で手に入れよう

ゲームCD-ROMは、大量のゲームが納められているが、実を言えば中身は玉石混淆で、学生街の定食屋で出す大盛りランチのようなところがある。つまり、量は多いが味の方はわからない、というのが本当のところだ。大盛り定食ではなく、少量でいいから優秀なシェフの手料理を食したいという人には、ディスク付き書籍の購入をおすすめする。これなら玉石混淆のゲームの中から著者がセレクトしているので、スカを引く確率もぐっと小さくなろうというものだ。また、書店で購入できるのも便利なところだろう。手前味噌で恐縮だが、翔泳社でもゲーム専門のディスク付き書籍を発刊している。とりあえずは以下の書籍からトライしてみていただきたい。

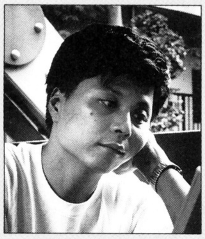
●翔泳社刊宝箱シリーズ
Windows対応
■『スーパーゲームコレクションIII』2,800円／FD2枚／ゲーム24本収録
■『スーパーゲームコレクションII』2,800円／FD2枚／ゲーム19本収録
■『スーパーゲームコレクションI』2,800円／FD2枚／ゲーム21本収録
Mactintosh対応
■『ベストゲーム101』4,800円／CD-ROM／ゲーム101本収録
■『ゲームコレクションIV』3,200円／FD4枚／ゲーム23本収録
■『ゲームコレクションIII』2,800円／FD2枚　ゲーム26本収録

このゲームにハマれ!!

総勢30人 私がハマったこのゲーム おススメゲーム60本!!

パソコンの前で何十時間という時を過ごした思い出のゲーム。これを称してハマったゲームといいます。はっきり言って麻薬のようなもので、賢明な読者の方は、決して手を出さないよう注意してください。

インフォコムのお得な1本
大森望(翻訳家)



『Return to Zork』がシリーズ初体験という人にぜひお薦めしたいのが、『The lost TREASURES of Infocom』。かつて一世を風靡したインフォコム社のテキストアドベンチャー・シリーズ20本を一個にパッケージした超お買い得版。オリジナルのZorkシリーズはもちろん、『銀河ヒッチハイクガイド』も収録。もう1本、最近ハマってるのはイタチョコシステムの弁当販売シミュレーション、『あの素晴らしい弁当を2度3度』。弁当開発競争は燃えるんだけどなあ、快心作が全然売れないのが困りもの。強引な客引き、兇暴な犬攻撃もナイス(笑)。

■最近は自らゲーム廃人を自称する、翻訳家。『Return to Zork』98は、本誌58ページ参照。『The lost TREASURES of Infocom』Aはがんばって探してください。

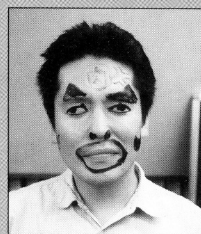
私はいぬになる!『野犬ロデム』
こばやしユカ(謎の仕掛人)



リキを入れてのめり込む攻略型というよりは、たらたらと延々続けてしまう姑息な道楽型です。いぬになるシミュレーション「野犬ロデム」とか。デスクワークに疲れたときなんか、すぐ犬になっちゃいます。おしっこでなわばりをつくったり、うんちの色で健康チェックしたりできるんです。のらとして、自然界の掟の中でうまく生きていけないと、すぐやせおとろえて昇天しちゃうの。いままで何匹の犬を昇天させてしまったことか。このシリーズの「むづかしい本を読むとねむくなる」や「あの素晴らしい弁当を2度3度」もけっこうお世話になっています。

■イベントの企画を立てたり、何をやっているのか編集部でもよくわからない美人。「野犬ロデム」M、「むづかしい本を読むとねむくなる」Mや「あの素晴らしい弁当を2度3度」Mはすべてイタチョコシステムの作品。

クイズ王養成ゲーム『5TAKU』
立石憲司(ライター)



私は5TAKU好き、ゴタッキーだ。いつもやっている。息抜きにちょうどいい。5TAKUとは5択の略。5択のクイズゲームである。1ステージ8問で16ステージ。問題は雑学、文学、カルト等、8つの分野から出る。派手なグラフィックはない。でも面白い。ついついやってしまう。このゲームの優れた部分は、結果がデータとしてすべて残ること。第2に問題データを自分で作れること。これからクイズ王を目指したり、年号や公式を覚えなきゃいけない人は、それ専用の問題データを作れるのだ。私の夢は5TAKUで鍛え、いつの日かクイズ王を目指すことだ。

■本特集で次世代ゲーム機についてかいてもらいました。レーザーアクティブのエッチなゲームソフト『バーチャルカメラマン』は、氏の作った作品です。『5TAKU』98はフリーウエアです、探してください。

『クロンダイク』はカードで
井上則人(デザイナー)



『コラムス』は落ち物の中では一番好きなゲームかな。一時期はメニューにいれてたけど近頃やんないっすね。『クロンダイク』は元々カードでいやってゆうほどやってたんで見つけたときは、いや〜、嬉しかった。この2つには、はまっちまって、貴重な時間を何100時間費やしたことか。思いおこせば、仕事がつまってても、いや、つまってればこそ、ゲームをQuitさせられず、徹夜になったあの日々…。GURUの人すまん。そのときの私を叱ってやりたいっすね。といっても今もあんまり変わってないやもしれん。しかし『クロンダイク』は最高何点でんのかね?

■第1期のGURUではさんざんお世話になったデザイナー。事務所にスーファミも常備している。「コラムス」M「クロンダイク」Mは、フリーウエアとして大抵の機種に移植されています。

PC-98版AIIIの思い出
イシダ・ツヨシ(イラストレーター)



AIIIにはなんだか甘酸っぱい思い出があります。ちょうどバブル崩壊前夜のころ、僕は南青山にある広告関係を扱うデザイン会社(会社といっても僕と社長の2人だけ)に勤めていました。某有名デザイナーの事務所が潰れたという噂が飛びかっていたころでバブル崩壊前夜というより前夜祭はもう始まっている、という感じです。僕の勤め先にもやはり仕事がなく、『まあパソコンにでも慣れておいてよ、後で役にたつからさ』と、見せられたのが『A列車で行こうIII』でした。キラキラと輝く春のこもれ陽のなか、周囲の状況と反比例して98の中で元気よく走る電車、スクスク育つ街や道路たち…。なつかしいなー僕の青春。

■第1期のGURUでは宮沢科学研究所のイラストを描いてもらっていました。現在は、Mac使いのイシダさんが、98ゲームにハマっていたとは意外。『A列車で行こう』については、本誌46ページに掲載されています。

「 」でくくったタイトルの後ろの表記。98は、PC-9800版/Mは、Macintosh版/Aは、PC/AT版を示します。

テキストベースの『ローグ』
渋谷洋一（ゲームライター）



ハードウェアの進化に伴い、昨今のパソコンゲームの表現力は格段に高まり、派手で緻密で、かつ奥行きのあるゲームが増えた。だが、ゲームの核心的な部分で、面白いと唸らせてくれるソフトは残念ながらあまり見かけない。今こそ、グラフィックも草昧（未開のこと）で、サウンドなんてものもない『ウィザードリィ』や、テキストベースの『ローグ』をプレイしたい。絵や音で、ごまかしをきかすことができなかった時代の名作。現在のCD-ROMなどのゲームは、その膨大なデータ量、進んだハードパワーの上に胡座をかいて、ゲームの本質的な部分の重要さを忘れてしまっているような気がしてならない。

■ゲーセン用のゲーム基盤800枚を持つ大コレクター。広島・呉にあるゲーム博物館館長。『ローグ』98はアスキー。『ウィザードリィ』98は、サーテック・ソフトウェアから発売されていた。

フリーソフトのミニゲームばかり
安田理央（エロライター）



情けなくなるほど根気がない人間なので、立派なゲームはやり抜くことができません。だからマックでやるのは、もっぱらフリーソフトのミニゲームばかり。

特に『コラムス』なんかは今でも周期的にハマりますね。アップルメニューにぶちこんで、いつでも出来るようにしてあります。ブロックを消す時の「ぴしゅん」という音がいいんですよね。スコアが100点上がるごとにその効果音が変わっていくのも泣けます。あとは『Maci Game』も一時期ハマりました。ああいう単純なゲームで十分。バカだから難しいゲームは覚えられないんです。反射神経も鈍いし。ま、ゲームにハマるとオナニーする暇がなくなっちゃうのがイヤでね。僕、ゲームよりオナニー派だから。でもこんな僕が数年前にはファミコン雑誌で攻略法の記事とか書いてたんですよね。世の中って結構いい加減だよなぁ。

■本誌電脳探偵局を執筆。本職はエロ系で、アダルトビデオの監督をやったこともある。最近、パソコン通信にハマりっきっている。『コラムス』M『Maci Game』Mはフリーウェア。

取り返しがつかないゲームだから
牧野武文（ライター）



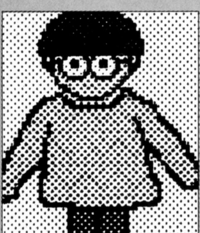
好きなゲーム

1：ウイザードリィ　2：インターネット

好きなゲームといえば、ウイザードリィにとどめをさす。キャラクターが死んでしまっても、最近のゲームのようにファイルを読み直してプレイし直すことができない。まさに真剣勝負だ。丹精込めて育て上げたキャラクターが死んでしまったときなど、そりゃもうあなた。自殺しようかと思っちゃったほどです。最近のRPGは、「取り返しがついてしまう」のでつまらないのだ。後は、ゲームじゃないけど、インターネットが面白い（どう面白いかは秘密）。

■小社発行の「Macのお手入れ」の作者。編集部に遊びに来て、無理矢理この原稿を書かされることに。ウイザードリィについては、あらゆるパソコン、ファミコンなどに移植されてお馴染みのはず。

ラクダを針の穴に通せば一面クリア
吉田一也（ゲーム雑誌編集者）



ここ2年ぐらい、ずっとフリーウェアの『Humpback』ってゲームにハマッてます。アラビア半島みたいな場所で、どうやら『ラクダを針の穴に通せば一面クリア』らしいんだけど、何をどうやったらクリアできるのかいまだにわかりません。クリア方法を知っている人がいたら、お願いだからぜひ教えてください。御礼は十分します。

最近ではやっぱり『まきがめ』がダントツに面白い。こっちはいわゆる単純で奥が深いパズルゲーム、噛めば噛むほど味が出るスルメのような味わいです。最近ではタイル貼りの歩道を歩いていると、つい消したくなって困ってしまうほど。気がつくと日常生活に侵入されてしまうのがいいゲームの条件ですね。

■雑誌ではリッジレーサーだバーチャファイターだとポリゴングリグリ系の記事を担当するが、自宅ではひたすらMacのフリーウェアゲームをダウンロートしまくる。『Humpback』M、『まきがめ』Mは、フリーウェア。

私が持っているソフトは2つだけ
畔尾裕俊（プロデューサー）

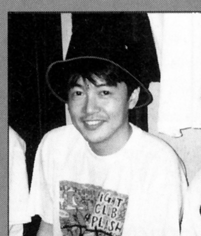


このコーナーにコメントして良いものかどうか。実は私が持っているパソコンゲームといえば『MYST』と『GADGET』の2つだけなのだから。でもこの2つは結構気に入っている。世界観でいえば、蒸気機関文明の発達した幻想の大英帝国と言ったところだろうか。蒸気機関コンピュータを搭載した列車が走り回り活躍するガジェット小説がまさにモニター上に体験できるのだ。

ところで今回『ピーターフランクルのパズルの塔』という3DOのゲームがTBSから1月13日に発売される。ちょっと試作の段階でこのゲームを体験してみたのだが、結構〝パズル〟というのはハマリます！頭の体操を3DOで体験してみることを是非お勧めします。

■TBSに務めるヒゲのプロデューサー。今年Macを購入、買ったゲームは現在のところ2つだけ。30人集まらなかったため、ムリにお願いしてしまった。『MYST』Mインタープログ発売。『GADGET』Mは東芝EMI。

わかっているからダマっててくれ
畑野和夫（プロデューサー）

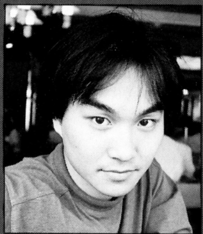


パズルゲームのゴブリンズは、なんといっても失敗したときのキャラクターの表情や動きがとても楽しく可愛い。また、プレイヤーがどうしようか迷っているとき、キャラクターたちが、ヨーヨーをしたり、アクビをしたりで、それとなくプレッシャーを与えてくる。判っているからダマっててくれと言いたくなるが、仲間と一緒にやると盛りあがれるとは思いますヨ。

次に『の一のバース』、家族に後ろ指をさされながらパソコン買うのは気が重いケドという人にはうってつけのお子様同伴ソフト。これはMacに狂ったお父さんが作った愛情ソフトで、自分の子供を実験台にしているのでナルホドと感心の出来映えです。

■GOBLINS（ゴブリンズ12月22日発売）M・Aを発売しているZOOMという会社のプロデューサー。ケチャの笛の演奏がかかる「インカ帝国」M・Aも同社の作品。「の一のバース」はアカツキ製作所というお父さんの作った自費出版のレーベルで発表、手作り絵本といった作品。

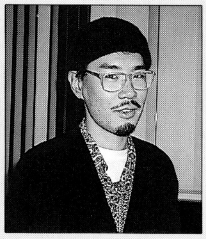
絶妙なブレンドがエロの鍵
佐藤大（メディア関連ライター）



パソコンでわざわざゲームやるンだったらやっぱエロしかないでしょ。だってファミコンとかじゃ、ごほうび画面で乳首もみえないもんね。といってただマウスクリックするだけで物語が進むデジタル紙芝居じゃダメ（この手ってそういうのばっか）。そんな僕が自信を持ってお薦めするは、エルフの名作『同級生』。リリースはちょい昔なんだけどいいモノE。ゲームとしては、とある街の高校生の夏休みの行動をシミュレーションするという斬新すぎてジャンルワケに困るような作品。ヘタすりゃずっと、ベッドで寝てるだけでもゲームは終わる。そのリアリティと、女の子を口説く時のアン・リアリティが僕をアッチの世界へ連れて行ってくれる。

■3ヵ月働いたら、2週間海外へ。原稿の遅さでは、GURUでお願いした方々の中でも1番。最後まで、お世話になりました（笑）。『同級生』98は、エルフの発売作品。

涅槃もぐらたたき
コモエスタ坂本（ヌルチメディア・クリエイター）



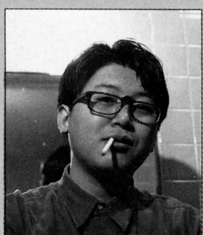
全部フリーウェアで申し訳ない。さらに片方は拙作なので、なお申し訳ない（嘘）。

『涅槃』は、ハイパーカードバカスタック。各界著名人の名前がランダムに出現し、その人間が物故者であればクリックするというもので、実はシューティングゲームだ。生と死の挟間をあざ笑うかのようなあからさまな出来は、『東脳』を超えていた、と言ってもさほど過言ではない。

『ゲーム』は、あらゆるゲームを包括した98/DOS上のメタ・ゲームだ。このゲームの中身は全てプレイヤーの脳内に委ねられており、殆ど踏み絵状態である。まさしくヌルチメディア。

■『ゲーム』98は、彼の作ったフリーウェア。『涅槃』Mは、彼の友人でもあるみやしたゆきこさん作のフリーウェアである。朝日ネットの俳句の部屋に行けば会えるはず。

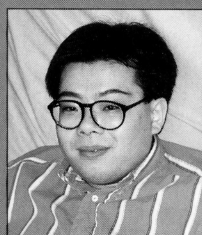
自虐的な売文家の遊び道具
豊崎岳彦（ライター）



〝売り物のゲーム〟は仕事関係でやるはめになるので、極端なまでにシンプルなPDSが好き。よくやるのは『Ultra Slots』かな。古いゲームだけど、レバーを動かす時の感じとか、カジノのガヤガヤがうまく再現されてるSEがたまりませんね。日本のだと、最近もらった変形テトリスの『Chaos』。操作性やグラフィックとかも大人向きでいいです、これ。それと、これ一般的にはゲームとは言わないかも知れないけど『Dr. Burroughs』は、自虐的な売文家の遊び道具ね。仕事で書いた原稿なんかを〝教授〟にカットアップしてもらうと、逆に良くなったりするんでヤですけど。

■鎌倉移住に憧れる売文家。映画にやたら詳しい。彼の子供は『ぼのぼの』が好き。『Ultra Slots』M『Chaos』M『Dr. Burroughs』Mはすべてフリーウェア。

タッチタイプをゲームしながら練習
西脇史貴（フリーター）



私が徹夜をした程のゲームというと『ウイザードリィ1』が最初の物ですね。自分なりの目的をつくれるので何度でも遊べるし、呪文や罠の解除などがキー入力しないといけなかったので慣れる迄が大変だったりしたけども、タッチタイプをゲームをしながら練習できると思えば苦にならないでしょう(^^;;

そして2本目はグッと新しくなって『ロボットコンストラクション』というロボット同士を戦わせるゲームで、初めから50体程のロボットがパッケージの中に入っているので1人でもじゅうぶんに楽しめるのだけどもパソコン通信などを利用して他の人と戦わせる事もできるし、メーカーが大会を開いているのでパソコン通信をしてない人でも多人数で遊べるというゲーム。

■浦安にある某BBSのシスオペ。PC-98、X68000、FM-TOWNSを持っている。『ウイザードリィ1』は、NECのPC-88のもの、アスキーから出ていた。『ロボットコンストラクション』は、X68000用でエレクトリック・シープ発売。

ボクは何か大切なことに気づいた
藤本健太郎（電子グラフィッカー）



ボクが入っちゃったゲームは『FRONTIER』。自慢のスペースファイターを駆って、大宇宙せましと金かせぎ、白タク、海賊、軍人家業、仕事は選ばず何でもします。といったゲームなんだけど、特筆すべきは、その気持ちわるい程の世界の広さ。一体何千の星系、何万の星があるのか…。銀河系のMAPをドンドン拡大していくと、さいごに自分が乗った宇宙船の姿がみえたとき、ボクは何か大切なことに気づいたんだけど、もう忘れました。（彼が現在使っているマシンはAMIGA4000。ローンで苦しんでいるそうですので、仕事募集中だそうです。編集部）

■NendoGraphixxというあぶないグラフィックユニットで活躍する、中途半パな(?)ワカテクリエーター。『FRONTIER』には、PC/AT版とAMIGA版があるらしい。

PC-6001版でやってまして
木暮英一（プログラマー）



僕がはまったゲームといえばまずは『ロードランナー』ですね。その当時はPC-6001版でやってまして、これが（実際見たことはないですが(^^;)）APPLE版そっくりでよく出来てました。逆にPC-8801版の方が綺麗すぎるし音も違う（beepだった）しだめでしたね。当時流行った面のコンストラクション機能も付いていたので作りました。頭悪いのでデザイン面ばかりでしたが(^^;)。最近はまったゲームといえば、Windows付属の『マインスイーパー』です。初級、中級、上級と大体まんべんなくやってますが、ただクリアするだけじゃなくて記録を追及しようとすると燃えるんですよねーこれが。最後はほとんど反射でやってました(^^;)。運もあるんですけどね。

■CTORNを操るプログラマー。アイドルの写真を撮るのが趣味。『ロードランナー』は、書いてある通りNECのPC-6001版。『マインスイーパー』は、Windowsに標準で付いてくるゲームソフト。

俺と右手と『イーアルカンフー』
岩佐浩徳（ゲームデザイナー）



今から9年前、アドレナリンが波打つ音を遠くに聴きながら俺は、手裏剣使いの女LANGが負けたときのシナちゅーポーズを見たいがためにMSXというハードで夜を徹していた。今の数多くある格闘ゲーの女キャラよ、(世の中の女子含む)『イーアルカンフー』のLANGの色気を見習うべし！築地の駄菓子屋にはまだアーケード台が置いてある。(下のコマの大河原さんと2人でARI・NO・TOWATARIというユニットを組む。本誌5号125ページに掲載されたアイコンは、2人の作品。卒業後、就職されたそうでおめでとうございます：編集部)

■現在、某社でゲームの制作をやっている。大学時代は、アルバイトでDirectorを使ってCS放送の番組用のアニメーションを作っていたというほどの腕前。『イーアルカンフー』は、コナミから発売されていました。

ヨーヨとララのゲーム座談会
ヨーヨーラランデーズ（グラフィックデザイナー）



R・ゲームはよくやるけど、私達スーファミがメインだよね。Y・あんまりMacじゃ遊ばない。でも昔『ドアドア』がんばらなかった？R・懐かしい。小学生の時だよね。Y・うん。あと『ロードランナー』とか。R・あ、それはファミコンでやった。Y・ファミコンゲームのつもりが元はパソコンゲームって多いよね。R・『プリンスオブペルシャ』はハマったなあ。Y・パソコンゲームって作業の合間の休憩的存在だよね。R・でも休憩時間の方が長くなっちゃたりね。Y・結局目の疲れはとれない。R・ゲームって無駄だと思ってても手が止まらない。Y・ゲームっ子が時間の無駄なんていっちゃあ、おしまいじゃん。

■優雅な生活を送るグラフィックデザイナーの2人組。128ページにも掲載されているタイアイコンを作ったユニットです。『ドアドア』『ロードランナー』は、PC-88で、やっていたそうです。『プリンスオブペルシャ』はブローダーバンドジャパン発売。

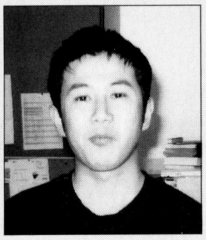
夜な夜なマッピングノートを作って
KOBA.（学生／シスオペ）



パソコンゲームに一番ハマっていた頃、丁度NEC PC-8801mkII SRが発売されたのと同時期に出たファルコム『ザナドゥ』が、今までのパソコンゲームの中で、一番衝撃的で一番学校をサボらせてもらった(笑)ゲームでス。当時は、RPGとADVが両者拮抗してゲームを出し合ってた頃で、その中でも、アクションゲーム的要素を含みつつ、RPGである所が何ともよかった。あと、ちょっと古いと『ブラックオニキス』なんかも良かったな。夜な夜なマッピングノートを作って遊んでました。今じゃノートにダンジョンの地図を描くなんて事をする人は居ないと思うけど、当時のゲーマー達はこのマップ作成という手作りな部分にも喜びを感じていたんだよな。(^_^;)

■学生ながら、自分でネットを開いているシスオペ。『ザナドゥ』は、BSPから。『ブラックオニキス』は、ブローダーバンドジャパン。

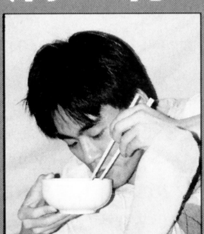
ゲームが始まって5秒で死ぬんです
大河原一樹（アイコンマスター）



思い出のゲームといえばやっぱり『アウターワールド』しかないですよ。ポリゴンで描かれた主人公が異次元から脱出するって設定のアクションゲームなんだけど、それがたいへんなんです。ゲームが始まって絶対に5秒で死ぬんです。最初どうしていいかわからず5秒で死んで、作を練ってまたプレイすると今度は15秒で死ぬ、さらに次は40秒、ようやく罠も理解して慣れてきたところで今度は自分のミスで死ぬ。自分のミスとわかっていても胃に熱いものを感じてしまうちっぽけな自分にやるせなくなるんです。こうやってゲームオーバーを繰り返しているうちになんかこう穏やかな気持ちになってくるんです。500回も死ねばきっと立派な人間になれるでしょうね。

■真上のコマに登場の岩佐さんと、ARI・NO・TOWATARIというユニットを組んでいる彼。アイコンマスターという肩書きもユニーク。『アウターワールド』98は、今はもう手に入らなくなってしまいました。

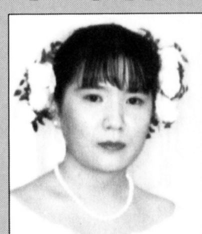
4mm方眼紙マッピング
溝口聡（プログラマー）



4㎜方眼紙マッピングをやってしまった、『ザナドゥ』と『ウィザードリィ1』を挙げたくなります。当時の私にはウィザードリィーという単なる線画のゲームは非常に奇妙に写ったものでしたが、ドアの向こうに潜んでいるモンスターの気配と罠の巧妙さに、ずぶずぶとはまってしまった記憶があります。ザナドゥは当時のパソコンゲームの中でこんなに広い世界があるのか！と、またもやずぶずぶと音が聞こえたものでした。あまりの広さに、方眼紙を糊でくっつけて、全ワールドをマッピングするんだ！と決心し、どんどん大きくなる方眼紙上の地図に1ワールドで挫折した記憶が。

■105号室に住む、プログラマー、105号さんというハンドル名で通っている。カラオケが得意。『ザナドゥ』は、ファルコム。『ウィザードリィ1』は、アスキーから発売されていた。4㎜方眼は、コクヨのものを使用していたらしい。

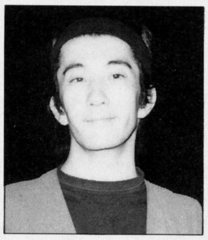
私はベビーシッター
平野裕子（ライター）



ゲームはよそさまから預かった子供、そして私はベビーシッター。記憶に残っているのは神童よりもバカタレな子供。今「バカなガキを作らせたらNo.1」に輝くのは、ゲーム製作ユニット〝イタチョコシステム〟だ。なかでも実写を取り込んだおかずや飯を使って弁当を作って売る「あの素晴らしい弁当をもう一度」、馬主、調教師、騎手と、すべての役割をこなさねばならぬ「ヘナチョコダービー」はインタラクティブという概念を根底から覆す、奥が深いバカゲーだ。￥4,000〜￥6,000くらいで秋葉のMacコーナーに置いてある。見かけたら買え。

■あらゆる雑誌にゲームの原稿を書き散らし、その金でさらにゲームを買う。ドロ沼状態まっしぐらの主婦。「あの素晴らしい弁当をもう一度」「ヘナチョコダービー」は、イタチョコシステムから発売中。

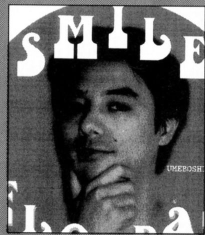
あらゆる事務用品が飛んでくる
荀鉄也（モンキー王国の住人）



君は『OFFICE ATACKER』を知っているか？ System6.××時代のもので当然PowerMacになんて対応していないし、する予定も絶対ないようなクソゲーム。ノートやペンに始まってワープロ、パソコンしまいには椅子とか机までのあらゆる事務用品が飛んできて、それをクリックして得点を競うだけのシンプルこのうえないゲーム。
ただ強力なのは、飛んでくるスピードが異常に速くってなかなかクリック出来ないのである。こういうくだらなすぎるのって、最近のゲームにはない魅力だったりして。

■本誌連載の『林檎之湯大人百圓猿無料』を執筆。謎の集団モンキー王国の男。来年は、慶応大学の藤沢キャンパスで研究員になるとの噂あり。『OFFICE ATACKER』Mはフリーウェア。

ヨーロッパですんごくポピュラー
梅干聖人（モンキー王国の住人）



もともと『Yahtzee』はヨーロッパですんご〜くポピュラーなファミリーゲームで、サイコロを同時に投げて出た目でマスを埋めていくというもの。全部同じ目が出ると「やっつぃ〜！」とコールしてくれるのですが、これが結構快感になったりします。単純なゲームだけに簡単に12時間くらいハマってしまったりと大変ですが、是非、挑戦してみましょう。フリーウェアなので、どこかのネットで探してください。
ゲームはYahtzeeとTreipYahtzeeの2パターンありますが、もっぱらうめぼしは後者でベストスコアは2572ptだす。

■本誌8号で『I-D Floppy』を提唱、顔写真と電話番号まで公開したので覚えている方も多いのでは。恵比寿近辺にいけばフロッピー交換できるチャンスあり。ちなみに、『Yahtzee』Mはフリーウェアです。

アウトドア型ゲームパーティー
粂の木タクヤ（猿王）



ゲームが大嫌いだ！というよりも超〜苦手だ。動きの早い攻めまくる戦闘系は絶対的にダメで、『シムシティ』なんかだと飽きてしまいモンスターの登場は、毎度のこと。『MAC PON』ならと思ったけど、麻雀そのものが下手っぴだった。
でも1つだけお薦め出来るのが『Tokyo Gamers Night Groove』というゲームフリーク＆クラバーが集まるテクノなアウトドア型ゲームパーティーなのだ。会場には、パソコンがあってゲーマーが競って腕自慢！ピコピコサウンドに踊り乱れるテクノ野郎＆野娘ありと盛り沢山だから要チェック!!

■マルチな活動をするモンキー王国の代表であり、現代美術アーティストであり、多くの肩書きを持つが、週末は朝まで踊るテクノクラバー。『Tokyo Gamers Night Groove』問い合わせ先☎03-5458-8771

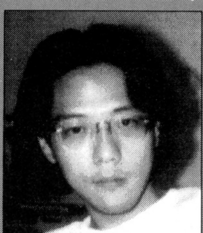
トランポリンと同じくらい欲しかった
とみぞうちゃん（モンキー王国の住人）



子供心にトランポリンと同じくらい、家に欲しいゲームだったのが、Macで遊べるようになった「SHUFFLE PUCK」。対戦相手は9人の中からchoiceできて超弱者から超強者まで（魔法使うヤツ、まねっこするヤツetc.）満足度128%。
そもそもこのゲームは今もハイテクゲーセン内では片隅に、温泉地で夜、温泉にも入りあきたときにゆかたで行くゲームセンター又は、手書きでスコアをつけるボーリング場の2階にはかならずある。地味だけど、おさえるとこおさえてるヤツなのだ。
忠告：エキサイティング系の人はマウスのとどく半径30cm以内には水ものは置かないほうがいいよ。

■カワイイ。上の梅干聖人とユニットを組む。「SHUFFLE PUCK」は、ブローダーバンドソフトウエア発売。

ゲームは単純なモノが好き
保坂庸介（イラストレーター）



ゲームは基本的に単純なモノが好きです。最近、はまりこむようなゲームが少なくなったけれど、それでもこの『Wolfenstein』にははまりました。僕の持っているのは通信で手に入れたシェアウェアで、とりあえず3面までしかできないけれど、それでも50回くらいやってマップなんか完全に頭の中で焼き付いた状態になってます。はやくレジストレーションをすませて残りの27面をやりたいモノです。（以前、保坂さんからシューテイングゲームの『TOM CAT』をもらったことがあります。これも単純で楽しめました：足りないネーム数を埋めた編集部F）

■「Macintoshグラフィック工房」の著者。本誌4号に書いた「なるほどのDTP」には、たくさんの方から反響が寄せられました。『Wolfenstein』M『TOM CAT』Mは、ともにシェアウェア。

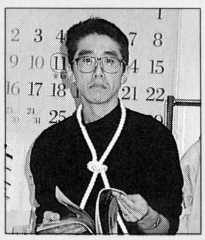
花札のルールはこのソフトで
能美勉（イラストレーター）



花札のルールはこの『仮想花札荘』をやってるうちに覚えました。けっこう長々やってしまいます。Macのゲームというのはぼくにとってはクソゲーばかりなので、ほかに面白いゲームは記憶にありません。そういう中にあって、このゲームはなんとか救いがあるといえましょう。イライラさせる点もじつはあるんですが、やってる最中にへんなメッセージがでてくるんですよね。あれはゲームの進行をさまたげて不快ですわ。僕としては格闘ゲームの移植を切に願うところであります。それと、ゴルフの『PGA TOUR』はゴルフをやらない僕にもあるていど楽しめました。

■本誌で連載していたフェイク・スクール唯一の特待生。南伸坊校長から直接授業を受けた。サンプリングを使ったイラストは秀逸。独自の世界を持つ男。『仮想花札荘』Mは、フリーウェア。『PGA TOUR』は、Sterling Silver社のもの。

ゲーセンのうすっぺらな臭いが漂う
安藤聡（本誌編集長）



フリーウェアの世界では有名なゲーム作家集団〝Bio100%〟の手によるシューティングゲーム『SuperDepth』と『NyaHaX'93』が、ワタシのオススメ。
『SuperDepth』は海、空、宇宙をまたにかけた戦闘ゲーム、『NyaHaX'93』は規定時間内にどれだけ多くの敵を撃ち落とせるかのトライアル。プレイしている最中は頭の中が真っ白になって、ワタシという人間は画面に映る情報に対してキーをひたすら叩き続ける自動機械と化すわけ。この自分が消えてなくなる感覚がたまらなくイイんです。ゲーセンのうすっぺらな臭いの漂う、ジャンクフード的な中毒性を持つ。

■本誌編集長。最近、バルナックライカの3Fタイプ（クラシックカメラです）を買ったらしい。ミノルタのCLEも持ってる。『SuperDepth』98『NyaHaX'93』98はともにフリーウェア。

SE Books 翔泳社の本

布施英利の死体CD-ROM



- ●布施英利　編著
- ●A5判ケース入り／120ページ
- ●CD-ROM付き
（Macintosh、Windows対応
ハイブリッドCD-ROM）

定価 5,800 円



都市から消えた死体はどこへ行った?
死体をテーマとして現代文明批判を展開する。
布施英利氏による「死体CD-ROM」ついに登場!!

本書は、「死体を探せ！」「図説／死体論」（法蔵館刊）で知られる布施英利氏が企画した電子媒体による死体論です。布施氏は、デジタル技術の普及により仮想化が進む現代文明を死体＝「自然としての人間」をテーマにすることで鋭く批判してきました。電子メディアCD-ROMに「死体」を収録することは、究極の実験であるといえます。「視覚化された文明批評」として、注目を集める1冊です。

【内容】

解剖学教室／解剖図／プラスチックになった死体／美術と死体／死体観の文化史／戦争、動乱と死体／災害、犯罪と死体など、未公開写真も含めた150点余りをCD-ROMに収録。
冊子には、「江戸から消えた死体」「死体がライバル」など、布施氏のエッセイを収録しました。

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA　株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360
〈資料請求番号SE〉

Everything is All Right

文＝市川昌浩
Text : ICHIKAWA Masahiro
Illustration : GOTO Emiko

市川昌浩（いちかわ まさひろ）
ノートPC持ってF1見に行ってきました。往復の新幹線の中とホテルではひたすら仕事！ ヘロヘロになりましたです。やれやれ。



ある電話ハッカー少年の伝説

ボクの名前はテッド。今日はみんなに、ボクの友達の話をしよう。

その友達の名前はビル。

彼はボクと同い年の、ごく普通の少年だった。あなたがシアトルの住人なら、ちょっとまわりを見回してみて。スーパーソニックスとスタートレックが好きなソバカス顔の少年が、1人や2人は見つかるはずだ。

ビルの家は、ボクの家の隣だった。ボクが5歳のとき、ボクたち一家はシカゴのジョーンズさんの家の隣から、シアトルのビルの家の隣に引っ越してきた。シアトルはママの生まれた街なんだ。ボクとママと妹の3人は、シカゴにパパを残して、ママの故郷に帰ってきたっていうわけ。

どうしてシカゴにパパを残してきたのかって？ そういえば、ビルにはじめて会ったときもそのことを聞かれたっけ。ボクが理由を話すと、ビルはすごく気まずそうな顔になって「ソーリー」とひと言だけいうと、しばらく黙り込んでしまった。

まいったな。パパのこと聞かれてもボクは全然平気なのに。仕方がないので、ボクはビルの隣に座って、彼の肩にポンと手を置いたんだ。全然気にしてないよって。

すると、ビルはすごく真剣な顔でボクにこういった。「テッド、君にそんな凄い秘密があったなんて！ かわりにボクの秘密も教えるよ。でも、これは絶対、誰にも秘密だぜ。ママにかけて誓うんだ。できるかい？」

ビルの家のキッチンで見たもの

そのとき、ビルの家には誰もいなかった。家の中に入ると、ビルはボクをキッチンに案内し、やかんに水を入れると、コンロにかけてお湯をわかしはじめた。

それを見てボクは、「ビルがいまから打ち明けようとしている秘密は、熱いココアでも飲みながら、2人で向き合ってテーブルに座って、お互いの目をじっとみつめながら静かに語りあわなければならないような、そんな凄いコトだったんだ！」と思った。

これはきっと、凄い秘密なんだ！ そんな凄い秘密を打ち明けられて、ボクは一生黙っていることができるだろうか？ どうしよう！ ビルにやめてくれと頼もうか？ でもビルはすっかり打ち明ける気でいるようだ！ ああ、もうお湯がわいた！ ピーピー音が鳴りはじめている！ どうしよう！ どうしよう！ どうしよう！

すると、ビルはキッチンにある電話をつかんで、プッシュボタンをピポパと押すと、湯気を吹き出しながらピーピーと音をたてているやかんを受話器に近づけたんだ。

「ビル、何をやっているんだい？」

ボクはポカンとしながらそういった。それしか、いうことが浮かばなかったんだ。

受話器に向かって何かモゴモゴとしゃべると、ビルは電話を切った。そして、火を止めるとコンロの上にやかんを戻した。

これがビルの秘密？ でもこれのどこが秘密なんだ！ ビルはただどこかに電話をかけて、やかんにピーピーしゃべらせ、次にボクに聞こえないように小さな声で、モゴモゴとしゃべっただけじゃないか！

ひょっとしてビルは、自分が電話と話せると思っている狂人なんだろうか？ そうだ、雑誌で読んだことがあるぞ！ アリゾナには毎晩地底人と直通電話で話しているというオバサンがいるんだ。ビルもきっとそういうヤツなんだ！ どう

しよう！

そのとき、キッチンの電話のベルがけたたましく鳴った。

「わーっ！」

ボクは驚いて飛び上がった。

ボクはビルの顔を見た。すると、ビルはニヤニヤしながらボクにこういった。

「テッド、電話に出るんだ」

そうか、地底人（本当はそれがどこかの狂信者だってことぐらいはボクだって知っている）からの電話がかかってきたんだ！ ビルはボクに地底人の存在を信じさせようとしてこんな……。

「テッド、電話に出るんだってば」

受話器に腕をのばした体勢で、体を固めているボクに、ビルがうながした。

エエイ、もうどうにでもなれ！ そう思ってボクは受話器をとった。そこから聞こえてきたのは、他でもないビルの声だった。

「ハロー、テッド！ ボクはビルだ。君はボクに凄い秘密を教えてくれた。だからもボクも君に秘密を教えなくちゃならない。わかるかい、これがボクの秘密さ！」

通話はそこでプツンと切れた。

ぜんぜんわからない。

いったい何なんだ？

「テッド、君が聞いたボクの声は、アメリカ大陸を横断して、大西洋の海底を通り、イギリスから通信衛星でヨーロッパとアジアを飛び越え、世界を一周して帰ってきたのさ」

そういって、ビルはニヤリと微笑んだ。

少年電話ハッカーの道具

ビルは電話ハッカーだった。ボクにはまるでチンプンカンプンの話だったけど、簡単にいうとこういうことだ。

ボクらが電話をかけると、電話局にある交換機が出て、先方の電話を呼び出し、2台の電話をつないでくれる。この交換機は音に反応して動くようになっている。ビルはある日、偶然にも、やかんのピー音に交換機が反応することを知った。ビルは図書館に通い、電話関係の本をいろいろと読み漁った。

半年後にビルは、やかんひとつで世界中のどこにでもタダ電話ができる、電話ハッカーになっていた。ボクにやって見せたのは、ビルが開発した最新の技で、世界中の交換機をリレーして、自分の声を世界一周させるというものだった。

「一度なんか、間違えてクレムリンにかけちゃって、エリツィン大統領が出たから、スーパーソニックスのコーチですけど、ロシアの五輪チームのセンターをウチで雇いたいもんですな、といってやったよ」

これは絶対にウソだと思う。だって、ビルはロシア語なんかできないもん。でも、クレムリンに電話をかけたことは、本当かも知れない。ビルはボクに、その後もいろいろな電話ハックを実演して見せてくれたからだ。

COLUMN

キミは大江健三郎を探し求めたか？

そういうわけで、大江健三郎がノーベル文学賞をとってしまいましたが、問題なのは国民側のフォローだと私はいいたい。実例をひいて解説しよう。先日、友達から電話がかかってきて、何の用かと思ったら「大江健三郎の本持ってない？」だって（笑）。本屋に行っても図書館に行っても（品切れ・貸出中で）本がないとのこと。このヒマ人め（笑）。

私は、仮にもフリーで仕事してるヤツがそういうことをするのがいかに恥ずかしいことかをコンコンと説教してやりながら、同時に大笑いしてしまいました。まったく（笑）。

大江健三郎なんて、読んだことなければ一生読まなくたっていいの！ 基本的に、ブンガクの好きな人がブンガクとして読めばいいの！ オレらはフリーという立場では大江健三郎と同じなんだから、同業者として「ノーベル賞もらって、賞金も入るし、本も売れるだろうし、後は何でも好きなこと書けますね。おめでとう」といってあげればそれでいいの！ それよか自分の仕事をもっと充実させることを考えろっての！

えっ、そういうオマエは大江を読んだことがあるのかって？ 子供がプールで溺れてどうのこうのというのを途中まで読んだことがあるけど、つまらないんで止めてしまいました（笑）。そんなもんでしょ、フツーは？ 関係ないけど、断筆宣言した後であんなに本出すなよ、筒井康隆！



「日本にはSF作家が2人しかいない。ひとりは私でもうひとりはあなただ」と筒井康隆が大江健三郎に語ったというエピソードが昔ありました。この2人がそれぞれ断筆宣言、小説終結宣言してしまった現在、日本にSF作家はいなくなったということなんでしょうか？ まあ別にいいんですけどね(笑)

天才プログラマー誕生

そんなビルが、電話にかわってドップリとのめり込むものを発見したのは、6年生の夏に参加したサマーキャンプだった。ビルはそこで、コンピュータと出会ったんだ。

普通、サマーキャンプに参加した子は、真っ黒に日焼けして帰ってくるのに、ビルは真っ白のままだった。キャンプの間中、ずっとコンピュータにへばりついていたらしい。

キャンプから帰ってきたビルは、シアトルにあるコンピュータ・ソフト会社の契約プログラマーになっていた。「キャンプで使っていたソフトにバグを発見してさ。それを修正する方法を書いて送ったら、ウチと契約しないかって返事がきたんだ。それで、向こうの社長がキャンプに来たんだけど、相手が子供だとわかってブッたまげていたよ！」

ビルの最初の作品はゲームだった。その名も『ウォーゲームPC』。ソフトを起動すると、パソコンが勝手に軍事基地に進入を開始し、核弾頭ミサイル用の制御コンピュータをハックしてしまうというものだ。実はこれ、ただのゲームなんだけど、あまりの迫真性に、みんな騙されて、ちょっとしたパニックに陥っちゃうという、キツーイ冗談のRPGだった。

ビルとロボットとミスターG

次にビルは、『ウォーゲームPC』で儲けた資金をつぎ込んで、複数の大学の研究チームを雇い、新しいプロジェクトに着手した。第6世代コンピュータ技術を応用したロボットの研究で、生きた人間の記憶をそっくり分散サーバにコピーし、高速ネットワークを使って情報を送受し、ロボットを自律的に動かすんだそうだ。

なんでも、ビルと同じ名前の世界有数の資産家（この人もコンピュータ関係の仕事をしているらしい。ビルは彼のことをGと呼んでいた）が不治の病にかかり、ビルのところに相談を持ちかけてきたらしい。この仕事は、ビルとGとの共同プロジェクトのようだった。

プロジェクトが3年目に入ると、ビルは猛烈に忙しくなり、研究所で寝泊まりするようになった。ビルからは週に一度電話がきた（もちろんタダ電話で）。最後の電話は11月の末だった。「もうすぐ完成だ」とビルはいっていた。

その電話の3日後、ボクはビルと再会した。ビルは棺の中で冷たく横たわっていた。バーガーの店で、突然暴れだした男にナイフで刺されたらしい。

別れの儀式はひっそりとしていた。ボクは落ち着きをなくしていて、葬儀の間中ずっとそわそわしていた。ビルがどこかにいるんじゃないかという気がしたんだ。と、見知らぬ男と偶然目があった。誰だろうと思っていると、男はボクにウインクしてみせた。

葬儀が終わると、その男はボクの横にきて、こういった。

「こんにちはテッド、私はGだ。ビルのおかげで生まれ変わったんだ。でも、それだけじゃない。ビルは私の記憶の中に、こっそりと自分の記憶を挿入して行ったんだよ。だから私は、ビルでもあるんだ。ビルはキミに作家としての才能があると考えていたようで、キミが彼の自伝を書いてくれることを望んでいた。そのための記憶は、私のアタマの中に保存されている。どうだろう、定期的に2人で会って話をするというのは？」

ボクとGは、それ以来、ビルの自伝を書くために、毎週のように会っている。それにしても驚くのは、ビルが裏では、かなりの悪ガキだったということ！ みんな、ビルが電話でどんないたずらをしていたか知ったらビックリするよ。たとえば……。

宮沢科学研究所DX

MIYAZAWA SCIENCE LABORATORY DELUXE

宮沢章夫（みやざわあきお）　劇作家・演出家・劇団遊園地再生事業団主宰。主な作品に「遊園地再生事業」「ヒネミ」（岸田戯曲賞）、著作に「彼岸からの言葉」、近著「牛への道」などがある。

Macがうちに来た。これがはじめて使うMacだ。いま頃になってMacを買うのはなにやら恥ずかしいようなものだが、まあ、そのことは誰にも知らさず、こっそり使って、まるで十年前のMacintoshが登場した頃からのユーザーですって顔をしていればいいとは思ったものの、それがどんな顔なのかよくわからない。穏やかな顔なのだろうか。それとも、険しい表情なのだろうか。口を半開きにしていればいいのか、鼻をふくらませたほうがそれらしいのか。眉毛をそるのが正しいとしても、それだけはちょっといやだ。

そうだ、わたしは、「コンピューターと顔」ということを考えているのだった。

それというのも、必要があって秋葉原に行き、幾つかのコンピューターショップを歩くうち、「おや、これはいったい」と思わず口に出すような発見をしたからである。それはことによると、自明なことだったのかもしれないが、こんなに明白だとは思ってもみなかった。AT互換機の店でビデオカードやCPUの棚をのぞきこむ者らの顔と、店頭にならぶMacを前にしてマウスを不器用に操る者らの顔では、同じ日本人でありながらあきらかにどこかが違う。そこには決定的な差異がある。北方系の顔と、南方系の顔といった差異ではない。それが、ある意味で生物学的な差異だとしたら、ここでいう「顔の違い」は、おそらく文化的な差異とでも表現するべきものだ。

うまく言葉にするのは難しいが、一言で表現すれば、「AT互換機の店にいる連中は、どいつもこいつも、どこかが変だ」ということになるだろうか。異論もあるだろう。偏見だという反発も容易に想像できる。だからこそ、私は強調したいのだ。

「AT互換機の店にいる連中は、どいつもこいつも、どこかが決定的に変だ」

あるいは、こう言い直してもいいかもしれない。

「AT互換機の店にいる連中は、どいつもこいつも、すげえ変でやがんの」

いずれにしろ、とにかく変なことには変わりがない。ためしに、秋葉原を歩いてみればいい。互換機を売る店に直接、行くのもいいが、なにやら怪しい店があったり、路上で顔色の悪い女が地味にチラシを配っていたら、それがAT互換機の店だ。オウム真理教が経営していることで有名な、「マハーポーシャ」はあれはあれでちょっとなんだが、あんなもの、氷山の一角にすぎない。もっと恐ろしい店があることを知らねばならないし、そこに行けば、想像を絶する者らに会うことが出来る。ああ、恐ろしい、なんて恐ろしいんだ。こんなふうに書きながらも、店の中に漂う異様な光景が蘇って背筋が凍る思いをしているのだ。

そこで、じゃあ、Macの連中はどうなっているのかという疑問がでてくるのは当然だが、それはそれとしてなおさら強調する問題がある。

「Macを買いに来た若い夫婦は、エアコンを買いに来た若い夫婦によく似ている」

だから異常な暑さを記録した今年の夏、秋葉原は、エアコンを買う若い夫婦とMacを買う若い夫婦で盛況だったというが、困ったのは、客引きをする店の者らで、これまでの経験なら、あの客はエアコンだなとか、あっちの客はビデオだろうと勘を働かすこともできたが、いまではそれもままならない。なにしろ、何もわからずにMacを買いに来てしまうのだ。買いに来たのはいいが、そこがエアコン売場であることにも気がつかない。まして、エアコンとMacの違いにも気がつかず、Macを壁に付けるものだと思っていたりもし、部屋が涼しくなるのがMacのユーザーインターフェースのすぐれたところだと信じてもいる。

「いいわね、マックって」

「うん、すごくいい」

「最近、薄型が出たのね」

「お、見ろよ、タイマーまでついてるぞ」

といった、わけのわからない会話が平然となされているので、売場の人も、たいそう困っているとのことだ。そこへゆくと、AT互換機の店でマザーボードかなんかを見ている連中は、そんなことはけっしてなく、ないばかりか、そもそもエアコン売場などには姿を見せないだろう。まして、女性がいることは稀であり、男女の二人連れが互換機のショップに姿を見せるのは、まあ、世界広しといえども、私と私の家の者くらいだ。そもそも、連中はエアコンというものの存在を知らない。「冷やす」とか「クーラー」と言えば、「CPUクーラー」のことしか思い浮かばないし、よしんば知っていたにしても、暑いからってエアコンを買うくらいなら新しいマザーボードに手が伸びてしまうので、家には使っていないマザーボードがごろごろしている。AT互換機を使っている友人のところに行って驚いたことだが、コーヒーを出してくれるというので待っていると、古いマザーボードをお盆の代わりに使っていた。「暑かったらこれ使って下さい」と渡されたのは、ビデオカードだ。二人してそれをぱたぱた仰いだ。異様な光景である。

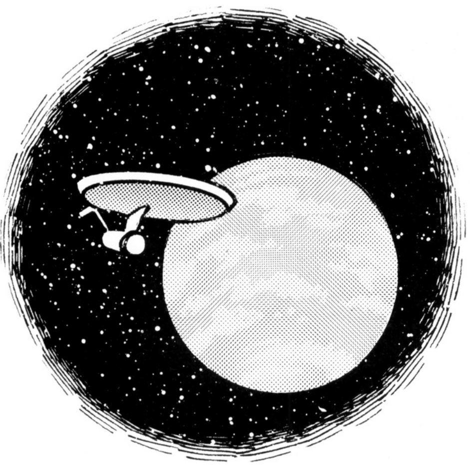
こうして両者の驚くべき実態を書いてみれば、「それぞれの顔」について、なにかしらイメージできるのではないか。私の場合、どちらのマシンも使っているのでなんとも言い様もないが、だからこそ、客観的になれるという強みがある。いったいなんの客観だ。まあいい。

それにしても、その顔だからそのマシンを選んだのか、マシンを選んだからその顔になったのか、まるで、「鶏が先か、卵が先か」のアナロジーにも似て、いまや秋葉原の町では、「顔とコンピューター」という、たいへんに深い思想的命題が、具体的な形になって展開されているのである。

とり・みきの

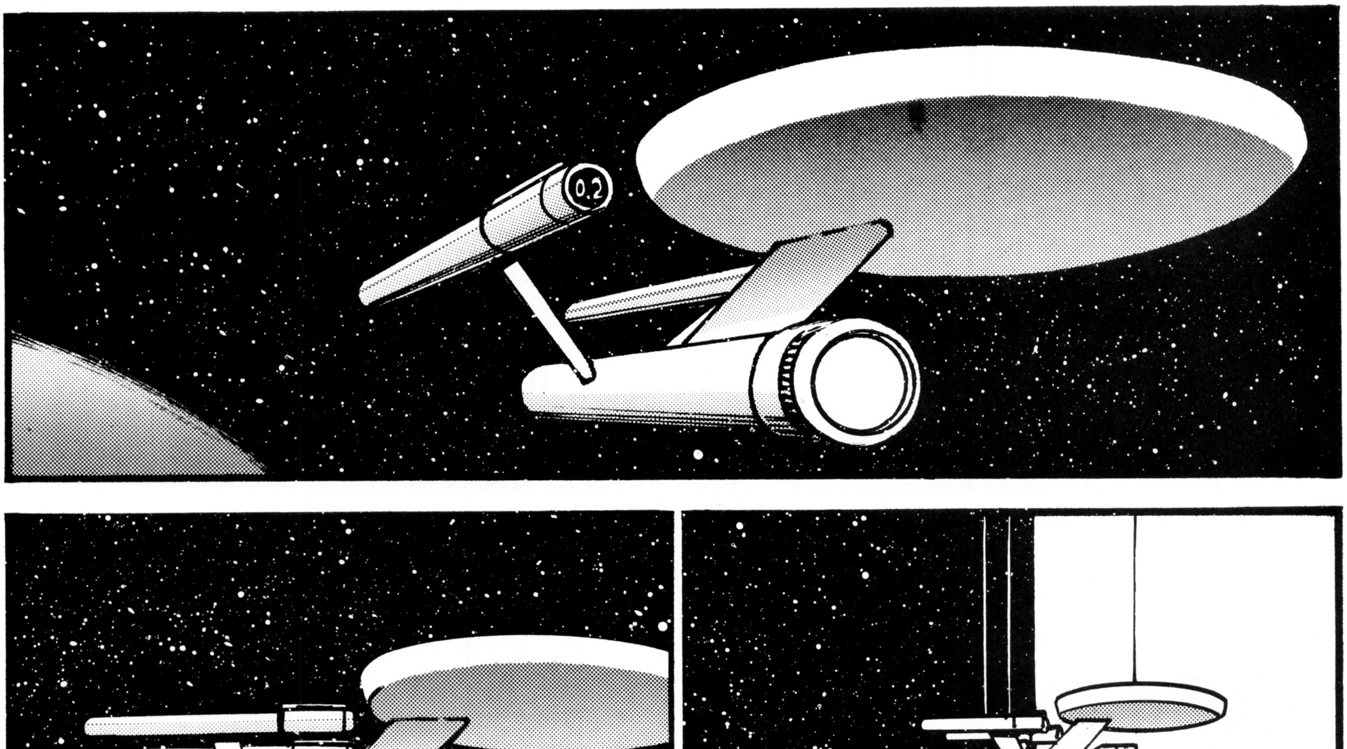
大星雲ショー

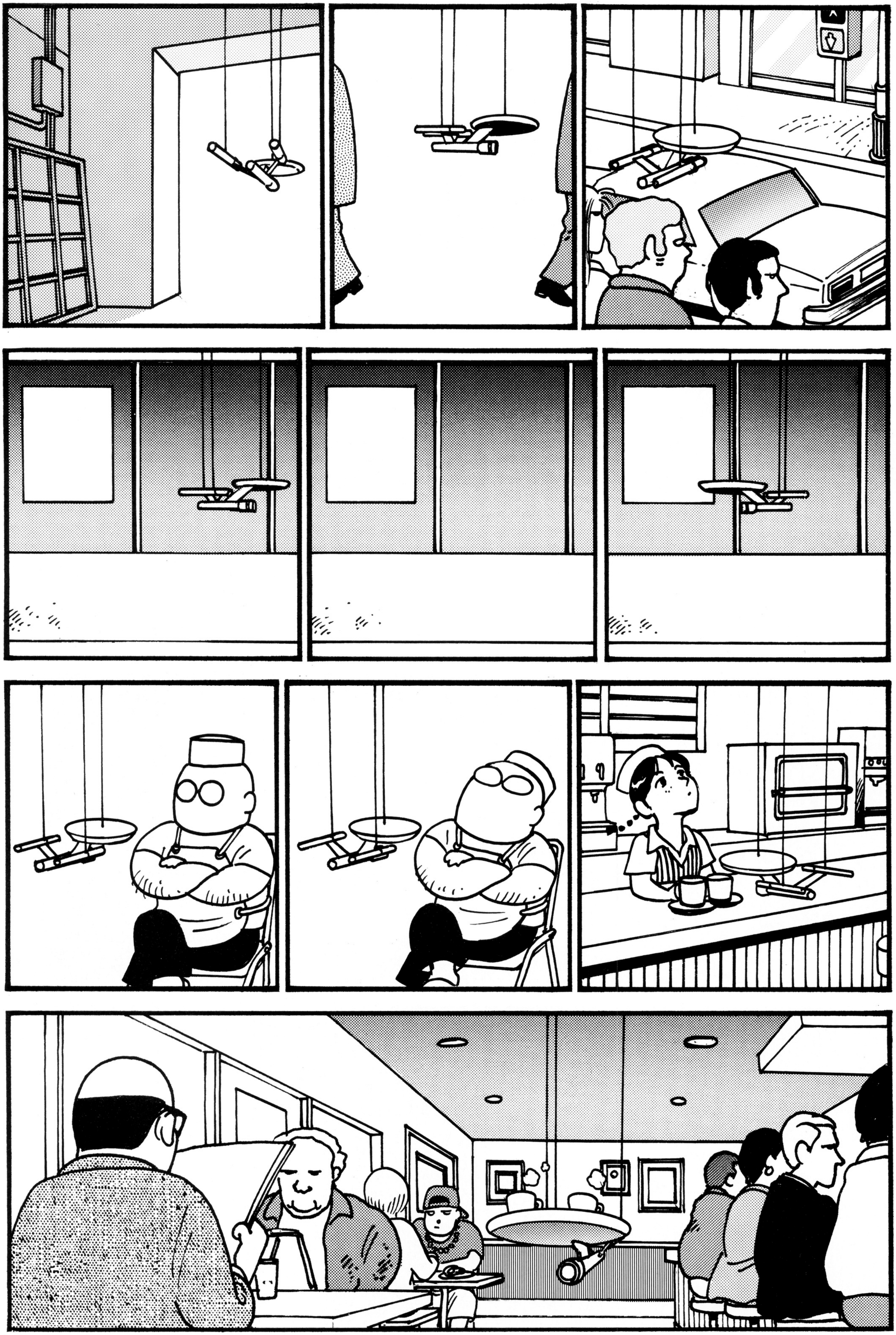
THE MEGA-NEBULA SHOW

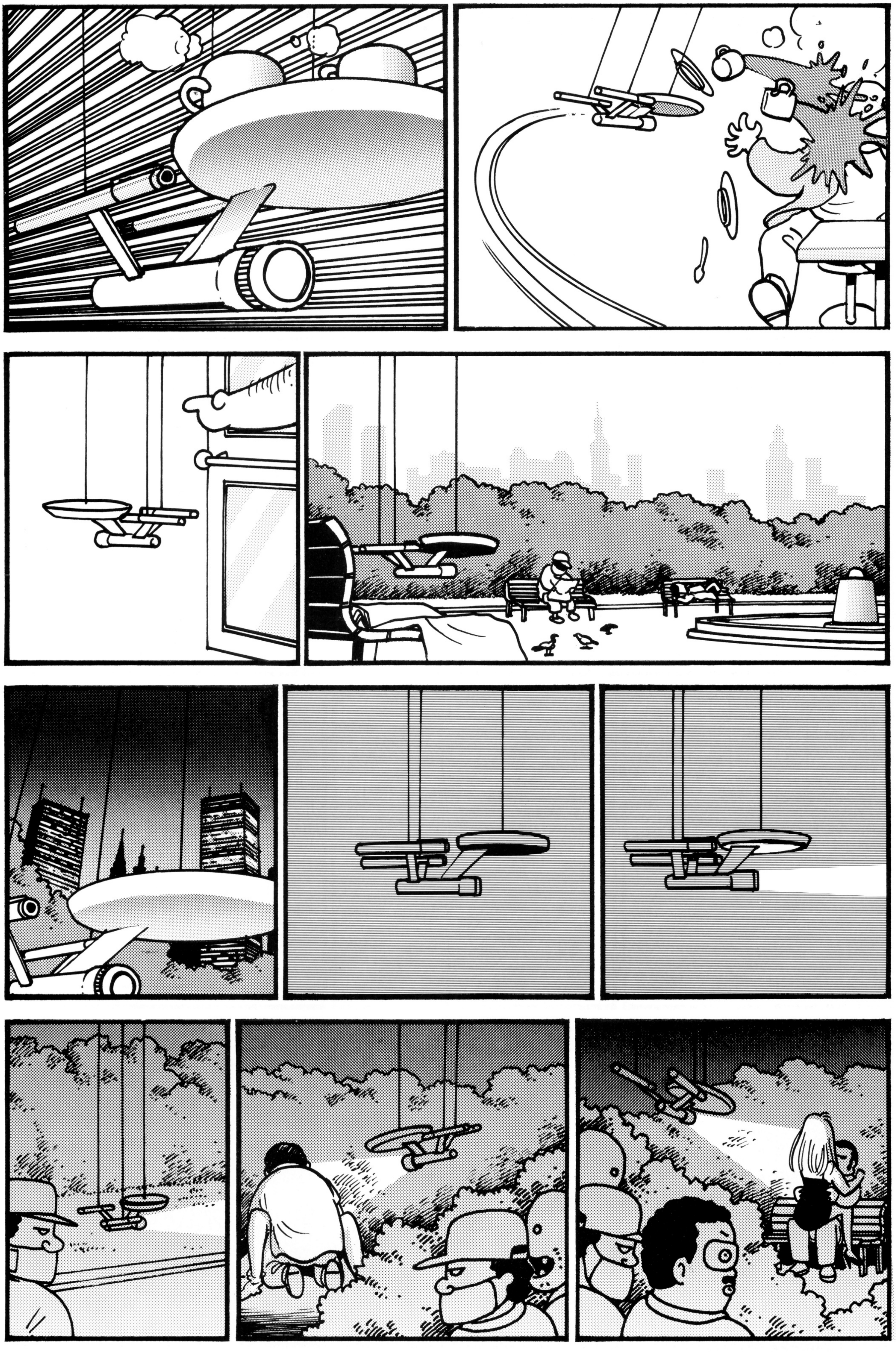


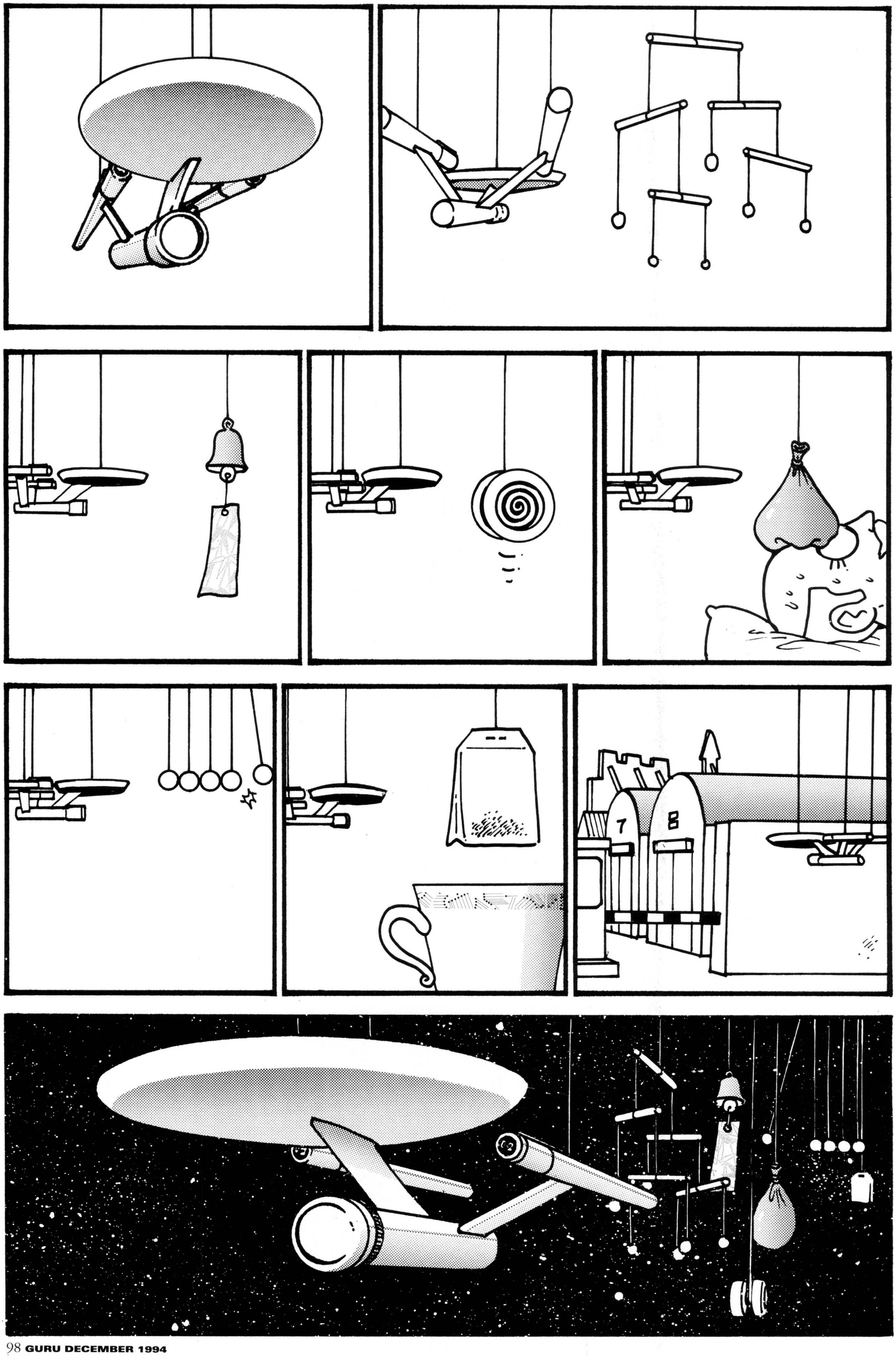
宇宙大作戦

作:とり・みき







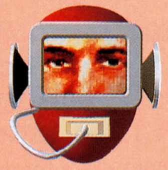

7
8

新製品ぐるぐるレビュー

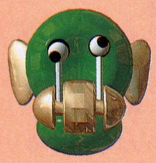


レビュー・スペシャル

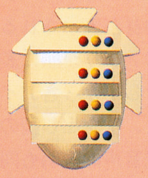
今月紹介する商品



パソコンボディ



周辺機器



ソフトウェア



ガジェット



CD-ROM

icon design : TANIDA Ichiro

NEC 98MULTi CanBe

TVチューナー機能もFAXモデムも備えた一体型パソコンの決定版

●問合せ　NEC　03-3452-8000

一体型パソコンの先駆者NECの最新モデルは、ワイドバリエーション。ライバルをにらみつつも独自の工夫を盛り込んでいるが、コストパフォーマンスには課題を残した。

モデル●PC-9821Cb model 2F/2D/2●PC-9821Cx model S2/S3●PC-9821Cf model S3
価格●Cb model 2F:355,000円/model 2D:340,000円/model 2:325,000円●Cx model S2:415,000円/model S3:455,000円●Cf model S3:590,000円
CPU●Cb、Cx:i486SX/33MHz●Cf:Pentium/60MHz
メモリ●7.6MB（最大39.6MBまで）
ハードディスク●Cb:210MB●Cx model S2:270MB/model S3:540MB●Cf:540MB
フロッピーディスク●3.5"×1（720KB/1.2MB/1.4MB 3モード対応）ただし、Cb model 2Dのみ3.5"×2
最大解像度および最大発色数●Cb:640×480ドット（1,677万色）●Cx、Cf:1024×768ドット（256色。ただし640×480ドット時1,677万色）
CD-ROM●2倍速トレイ式
サウンド機能●PCM録音・再生機能、FM音源機能
TV機能●TVチューナ、ビデオキャプチャ機能、外部ビデオ入力2系統
通信機能●14.4KbpsFAXモデム内蔵（ただしCb model 2/2Dは別売）
主な添付ソフト●MS-DOS5.0A-H、MS-Windows3.1、98ランチ、98TV、98プレーヤー、MS-Works for Windows3.0（ただしCfは除く）、98FAX（FAXモデム内蔵モデルのみ）

最新型98MULTiは、歴史とライバルによって作られた

NECがCD-ROMドライブとモニタを標準装備するパソコンを初めて世に出したのは2年ほど前。その後各社ともこぞって一体型パソコンを市場に投入し、いまや一体型タイプはパソコンの代名詞的なスタイルになった。

今回の98MULTi“CanBe”は、その決定版と呼ぶに値するモデルだ。FAX機能や静止画取り込み機能付きTVなど、ライバルの主要ポイントを押さえた上に、なにしろ日本国内市場では圧倒的な信頼感を持つ98ブランドのパソコンなのだから。

ラインナップに注意 なんでもできるモデルは？

3タイプ6機種が用意されたCanBeは、それぞれ機能の幅が微妙に違う。共通するのは、MS-DOS5.0A-HとWindows3.1、メニューソフトの98ランチとTV機能、搭載メモリぐらい。一番高いモデルだからなんでもできるというわけでもない。モデル構成を整理してみよう。

①PC-9821Cb model 2/2D/2F
表示解像度は640×400ドット/640×480ドット。内蔵HDDは210MB。最上位のmodel 2FをのぞいてFAXモデムは別売。model 2Dは、シリーズ中唯一2基のFDDを装備。

②PC-9821Cx model S2/S3
表示解像度は、640×400ドット/640×480ドット/1024×768ドット。FAXモデム内蔵。内蔵HDDはmodel S2が270MB、model S3が540MB。

③PC-9821Cf model S3
表示解像度、内蔵HDDの容量はCx model S3に準ずる。FAXモデム内蔵。

以上のうち①②は、i486SX/33MHzを搭載し、MS-Works3.0がプレインストールされている。また③はPentium/60MHzを搭載するが、MS-Worksはインストールされていない。さらに①はディスプレイが分離不可能だが、②③は交換可能な分離タイプだ。

どのモデルもTVを見ることはできるが、買ってすぐFAXやパソコン通信、ワープロが使えるのは①のCb model 2F、または②のCxのS2/S3の計3機種になる。どの機種も背面の空き拡張スロットは1つしかなく、拡張性は乏しいため、HDDが540MBのCx model S3がベストチョイスである。

98ランチは使いやすいがコストパフォーマンスは？

メニューソフトの98ランチは、それなりに使いやすい。画面右上のバーにはグループ名があり、クリックすれば中身が表示される。画面下のバーには実行中のアプリが順に表示される。ヘルプをクリックしてから各アイコンにカーソルを合わせると、吹き出し型の説明と、ややぎこちない合成音声の説明も同時に出てくる。フロッピーやCDの自動判別機能も思いのほか便利だ。起動画面には“Qハチ君”なるマスコットが出てくるが、設定を変更すれば見なくてもすむ。

ただし価格は要検討だ。コンパックなど486DX/66MHzを搭載したライバル機種が20万円台なのに対し、486SX/33MHzのCanBeは、低価格モデルでも32万5000円。この点さえ克服すれば、CanBeは一体型パソコンとしては魅力的なモデルといえる。（舘神龍彦）



こだわりのCD-ROM PronoteJET AV

フルサイズCD-ROMドライブ内蔵型ノートPC誕生

●問合せ　松下電器産業　0120-15-8756

70万円ぐらいする製品だから、GURUでレビューするのは筋違いなのだが、実に画期的な装置としてあえて紹介しておきたい。

モデル●CF-41DT22BBJ●CF-41DT42BBJ●CF41-GT62BBJ
価格●698,000円●758,000円●938,000円
CPU●i486DX2/50MHz●i486DX2/50MHz●IntelDX4/100MHz
メモリ●8MB（最大24MB）
ハードディスク●260MB●450MB●680MB
フロッピーディスク●3.5"（3モード）内蔵
内蔵ディスプレイ●10.4"TFTカラー
重量●3.7Kg
CD-ROMドライブ●内蔵

写真さえ見ていただければ後は何も説明することはないのだが、キーボードの下にCD-ROMドライブをかくしてしまうというのは、コロンブスの卵的発想であった。確かに、ノートパソコンにはここぐらいしか残されていなかったようだ。ちなみに片側はキャデイになっている。価格も半端ではないが、性能も十分高い。スペックは左段を参照してもらうとして、オプションでMPEG 1 規格の動画も再生できるAVパックも予定されているなど、いわゆるマルチメディア対応への執着は半端なものではない。



サウンドボードとステレオスピーカーも内蔵しているので、まさしく絵と音をまるごと持ち運べる仕掛けといえるわけだ。こんなモデルが手軽に使えるようになると、パソコン選びもまた変わってくるのだが。

性能だけじゃない M6 SUPREMA

あくまでデザインにこだわりを持つその姿勢に１票

●問合せ　日本オリベッティ　0120-045-393

オリベッティのニューモデルはいつもデザインやネーミングに期待させてくれるので、無味乾燥な（ウソだよ）仕事の中にあって一服の清涼剤となる。

モデル●M6-760●M6-770●M6-640
価格●495,000～775,000円（税別）
CPU●i486DX2/66MHz●IntelDX4/100MHz●Pentium/90MHz
メモリ●16MB（最大128MB）
ハードディスク●420MB～1GB
フロッピーディスク●3.5"（3モード）内蔵
CD-ROM●倍速

オリベッティのデスクトップタイプPC『SUPREMA』シリーズにPentium/90モデルほか新しい製品が加わった。ノートパソコンなどで普及しはじめたPCMCIA 3 と呼ばれるカード型デバイスのインターフェースを持っていること以外には、CD-ROMドライブやサウンドボードなど一通りの装備を付属させたごく普通のハイエンドPCだ。

注目すべきは性能よりもそのボディ。おなじみ自動車のラジエーターグリルを髣髴とさせる前面パネルのデザインだけでなく、サイド・タブを回すだけでオープンできる本体カバーの機構や、回転させてドアのように開く周辺機器スロットなど、メンテナンスの面から見て格段にレベルの高いボディに仕上がっているところがさすが。



TEAC T4100SLマルチメディアセット

あのTEACがDOS/V機のダイレクト販売に参入

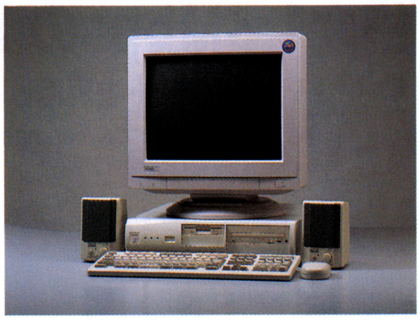
●問合せ　ティアック　0422-52-3311

武蔵野の地場産業、オーディオ／計測機器のハイクオリティブランドTEACが、パソコンの直販を開始した。お薦めはモニタ＋４倍速CD-ROM＋サウンドボード付きのセット。

モデル●T4100SL＋モニタ＋MK-SB16/DV
価格●305,000円～335,000円（税別）
CPU●IntelDX4/100MHz
メモリ●8MB
ハードディスク●420MB
フロッピーディスク●3.5"（3モード）ドライブ
モニタ●15"または17"

あまり若くない人ならオーディオの名門として、若い人ならフロッピーのメジャーブランドとして「ティアック」の名前は記憶にあるだろう。このたび同社がDOS/Vパソコンのダイレクト販売に参入した。メーカー直販の例にもれず、CPUをはじめ、RAM、FDD、HDD、そしてケースなど自由にチョイスできるスタイルである。

注目は15または17"のモニタに4倍速のCD-ROMドライブ、およびスピーカーを含むサウンド関係の装備一式をそろえたマルチメディアセット。RAM8MB、HDDも420MBと、現状としては過不足のないレベルまで強化されてくるところがなかなか良心的。えてしてこの辺をエントリーレベルのまま抑えて、見かけの値段を安く見せるセットがまかりとおっている中、見逃したくないポイントだ。



グラフィックス・ミニ・タブレットArtPad

第3の入力装置として使ってみる価値大

●問合せ　ワコム　03-3985-7933



この価格でこのコンパクトさなら、お試し感覚で買ってみても損はないはず。これに対応した文字認識ソフトが出てくるようなら、ゼッタイ欲しくなる入力装置だ。

モデル●ArtPad Serial（PC-98シリーズ、DOS/V機でWindows3.1以上）●ArtPad ADB（Macintoshで漢字Talk6.0.7以上）●ペイントソフトFractalDesign ArtSchool Dabbler1.0をバンドルしたセットArtPack for PC98、ArtPack for DOS/V、ArtPack for Macもあり
価格●ArtPad 25,000円●ArtPack 29,800円
インターフェース●RS-232C（PC-98、DOS/V）、ADB（Macintosh）
寸法・重量●W191×D175×H7（mm）・400g

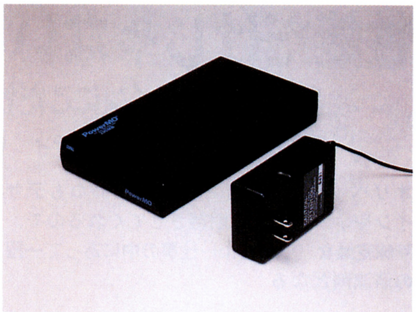
一貫してコンピュータの入力装置にこだわり続けてきたワコムは、タブレットのトップブランドメーカー。そのワコムから、個人ユーザー向けのタブレットが発表になった。

今回発表になったArtPadは、従来のほぼ3分の1の25,000円という低価格であること、A5サイズタブレットの半分以下の大きさという省スペース設計であることが最大の特長だ。もちろん、コードレス＆電池レスで軽快に使えるペン、微妙な絵筆のタッチを再現する筆圧機能など、ワコムのタブレットの長所もしっかり踏襲されている。さらにWindowsおよび漢字Talk7をペンで操作するドライバも付属しているので、手軽にペン・コンピューティングの感覚も楽しめる。キーボード、マウスに次ぐ第3の入力装置として、ぜひ試してみたいデバイスだ。

コパル：PowerMO PM230M

マルチプラットフォーム対応230MB MO

●問合せ　コパル　03-3965-1161



強力なライバルMDも登場して、MOの性能や価格がもう一度検証されようとしている。230MBをどこまで有効に使えるかがポイントになろう。

価格●148,000円（税別）
記憶容量●230MBまたは128MB
平均シークタイム●40ms以下
データ転送速度●最大2.1MB/s（230MB使用時）
インターフェース●SCSI-Ⅱ
寸法・重量●W117×D209×H30（mm）・695g
対応機種●PC-98シリーズ、AT互換機、Macintosh、FMTOWNS、X68000他
媒体●230MBまたは128MB光磁気ディスク
アクティブターミネータ内蔵

大量のデータを楽に持ち運びたいのなら、この『PowerMO』を考えてみても良いだろう。本体の大きさはビデオカセットを一回り細長くした位、重さはGURU 2冊分程度で、230MBのデータが読み書きできる。当然、従来からある128MBのMOも使用できるので、これまでに蓄積したデータも無駄にはならない。

もう一つの特徴は、マルチプラットフォームに対応していること。SCSI-Ⅱインターフェースを採用して、PC-98シリーズ、AT互換機、Mac以外にも、FMTOWNS、X68000シリーズなど多くの機種に接続できる。このインターフェースの採用とあいまって、従来MOの最大の問題点となっていた転送速度が、最大2.1MB/sと、かなり改善されている点も見逃せない。

最大1.3MbpsのMAXLINK Pro

パラレルポートを利用してEthernet並みの転送速度を実現

●問合せ　メガソフト　06-386-2043



価格●38,000円（税別）
インターフェース●シリアルまたはパラレルポート
対応機種●PC-98シリーズ、AT互換機

ファイル転送ユーティリティの定番ともいえる『MAXLINK』シリーズに、パラレルポート対応の高速版が登場した。プリンタなどのインターフェースに使われているパラレルポートを利用して、最高1.3Mbpsの転送速度で別のマシンにファイルをコピーできる。Windowsにも対応しているので、ファイルマネージャなどから他のマシンのディスクへリモートアクセスをかけることもできて、ちょっとしたローカルエリアネットワークも構築できてしまうというわけだ。

キットには、あらかじめPC-98シリーズ用、AT互換機用など何種類かのコネクタが入っているので、多くのケースですぐ使用できる。このほか、オプションとして最大1kmまでの転送も可能になる光ファイバケーブルのセットもある。

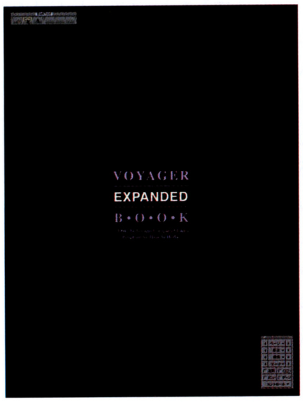
エキスパンドブック・ツールキット“II”

パソコンで何かやってみたいと思った人は、1度挑戦を

●問合せ　ボイジャー 03-5467-4646

従来のエキスパンドブックより、できあがったファイルのサイズも小さく、表示速度も確実に速くなっている。値段も同人誌1冊の印刷代よりも安い。

Macintosh用
CPU 68030 25MHz以上が望ましい
45,000円（税別）





扱いやすさを重視したオーサリングツール

GURUではお馴染みのエキスパンドブック。Mac上で動く文字通りマルチメディアブックである。そのエキスパンドブックを作るための、新しいオーサリングキットが発売された。新バージョンの特長は、HyperCardを使わなくなったことである。これにより、オーサリング速度も、できあがった本の稼働速度も格段に速くなっている。完成した作品を読むときも、このバージョンからはHyperCardがなくても読むことができる。テキストにこだわったのが、従来のバージョンだったとすれば、マルチメディアオーサリングを意識した、扱いのすごく簡単なDirectorのようなソフトといえるかも知れない。

オーサリングは非常に簡単で、新しいファイルを開き、用意された素材パレットにテキストや画像、ムービーの区別なく使用する素材を登録していく。テキストを流し込み、行間と文字間隔を目で確認しながら指定すると、たちどころにテキストの割り付けが終了する。このバージョンからは、縦書きにも対応した。テキストに残りの画像や音声、ムービーなどを割り付けていけば、テキストが勝手に回り込んでくれる。

基本的には、これだけで制作は終了する。バックの色を色付けしたり、文字色を変えたり、部分的に文字の書体やサイズを変えたりと機能も豊富だ。前にもどって修正を加えたいときには、後ろ部分のテキストが割り付けた画像などと離れてしまうのを防ぐため、アンカーという文字をページに固定して割り付ける機能も追加されている。

Windowsへの移植も可能に

HyperCardを使わなくなったため、スクリプトを書いてカスタマイズすることはできなくなったが、その分使いやすく、メニューに組み込まれた機能は拡張されている。

作ったデータは、Windowsにもそのまま移植できるハイブリッドになっていて、コンバートのツールが登場すればWindowsでもエキスパンド・ブックが読めるようになる。

面白い作品なら、ボイジャーで発売・販売の面倒をみてもらうこともできる。自費出版を考えている人、単純にマルチメディア作品を作ってみたいと思っている人、作り方がわからなくて困っている人、ぜひともこのツールキットを使って作品を作ってみて欲しい。

パッケージの中には、文化人類学や、漢詩などを素材にした、学習用のチュートリアルがたっぷりと収録されている。

かくいう僕も、公共機関の塀を文字通り乗り越えて、そこにあるものを撮ってくるという、乗り越え写真を撮っていて、写真集をこのツールを使って作ってみようかと現在考慮中である。　（藤井政登）

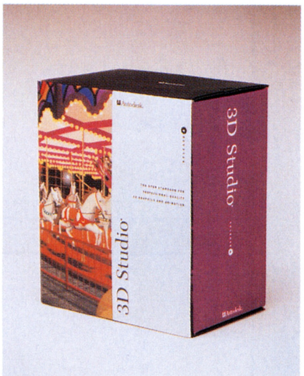
3DCGの標準ソフト 3D Studio Release4

ジュラシック・パークにも使われた、3DCGの有名ソフト

●問合せ　Autodesk　03-3473-9641

SONYのPlayStationの開発などにも使えるそうで、AMIGAで人気のライトウエーブなどのソフトもAT互換機に来年は移植されるという情報もあり、売れ行きが注目される。

486DXあるいはPentium搭載マシン
DOS/V5.0以上
580,000円（税別）



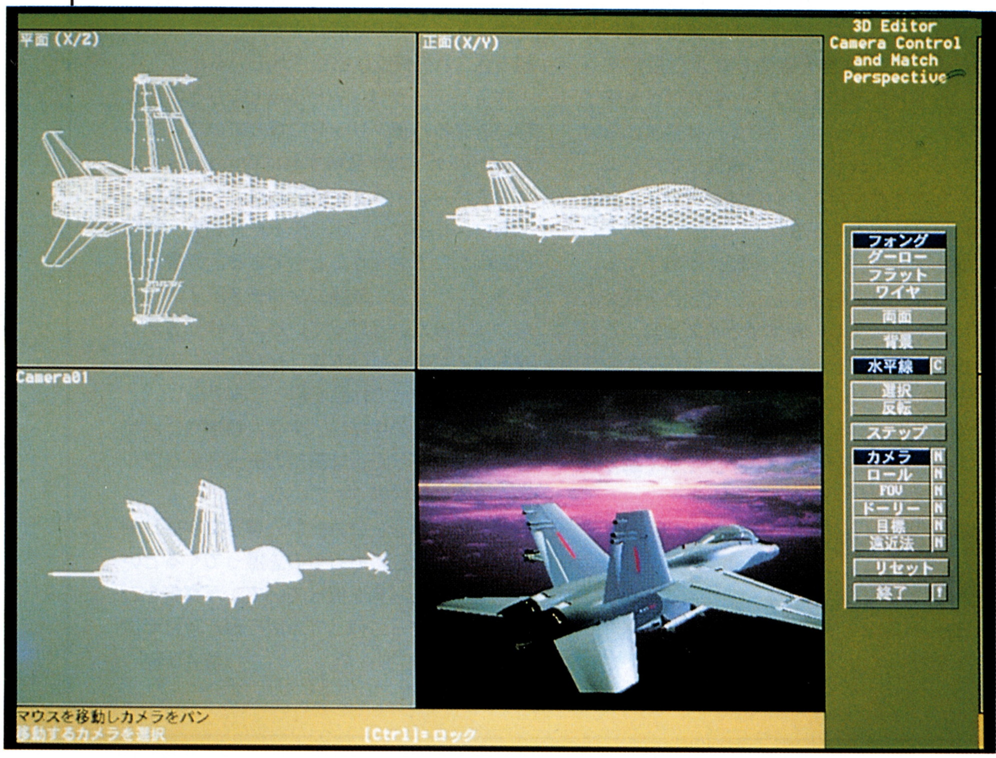
3DCGには必須のツール

映画ジュラシック・パーク以来、3DCGへの関心が高まっているようだが、実際の制作についてはよくわからない人が多いのではないだろうか。3DCGを作るための方法はいくつかあるのだが、一般的に使われている方法はレンダリングと呼ばれている。

3次元の仮想空間に、仮想の3Dの物体を作り上げ、仮想の照明を当て、仮想のカメラで撮影を行う。このとき撮影された画像を、計算で求め処理することをレンダリング、画像生成と呼ぶ。

ジュラシック・パークのCGもこの方法で作られていて、このとき使われたソフトが3D Studioである。このソフト、アメリカでは標準的なソフトとして、ルーカスアーツはもとより、AT互換機上で行われるレンダリングシェアの過半数を占めている。

3DCGをやろうと思っている人には、避けては通れないソフトなのだ。今回のRelease4は、そのバージョンアップなのだが、単にソフトの機能がアップしたということに止まらず、別の性格を持っているようだ。



個人ユーザーへのサポートも開始

具体的には、日本での販売を請け負うAutodesk社のマネージメントの変化である。これまで、50万円を超える高価格の商品のため、販売は大手法人とAutodeskの直接取引であり、個人ユーザーは対象になりえなかった。ところが、レンダリングの市場も一般化し、個人レベルでレンダリングを行うユーザーが増えてきた。AMIGAにビデオトースターといった環境を個人で揃え、レンダリングに挑戦するユーザーが無視できないほどの市場を形成してきたのである。

Autodeskの方がGURUにまで遊びに来たのにはとにかく驚いてしまった。個人ユーザーを販売対象にしようという意気込みなのだろう。次世代ゲーム機も発売されレンダリングをとりまく市場が確実に変わりつつあるようだ。

新しい機能はすべてプラグインで拡張

さて、実際の商品についてだが、新機能をすべてプラグインという方法で実現しているところが大きな改良点といえるだろう。

IPASと呼ばれるプラグインモジュールを使い、機能を拡張する。例えば、作ったボールを爆発させたい。この時、花火のように爆発させるか、それとも弾丸が当たって爆発したように見せるかなどの選択を、プラグインするIPASで自由に選ぶことができる。このIPASには、多くの種類がありアメリカのネットワークにはフリーウェアとして、個人が作成したIPASが登録されているほどである。

また、3D Studioではキーフレーム法によるアニメーションの作成もでき、キーになるフレームを設定し、オブジェクト、カメラ、ライトなどに移動や回転の動きを設定するとコンピュータが残りのフレームの動きを補完計算してくれる。

そのほか、パッケージにはCD-ROMに納めた425種類のテクスチャーも入っていて、フリー素材として使用できるなど、実践的な要素を重視した製品設計になっていることもうかがえる。

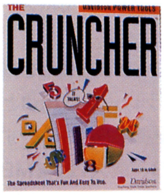
（藤井政登）

ザ・クランチャー1.1日本語版

子供用なのでシンプル。これだけの機能で個人的には十分かも

●問合せ　誠和システムズ　03-3247-6363

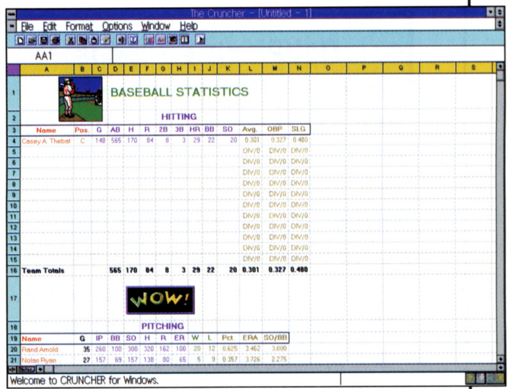
子供に使いやすいというコンセプトで親切に作ってある。仕事を離れて表計算ソフトを使うなんて難しいコンセプトを、バカバカしいほど簡単に実現していて脱力、脱帽である。



Macintosh用
138,000円（税別）
来春発売予定

6号でちょっと紹介した米国Devidson社の子供用表計算ソフトが、やっと日本語に移植された。子供向けに機能はだいぶ絞られているのだが、個人的にいままで表計算で使った機能も関数もすべて含まれていた。たいした計算をするわけでなし、このレベルのもので普通は十分なのだ。しかも、使いやすいく、ひょっとしたら凄い名作なのかもしれない。

添付のサンプルも、野球やバスケットボールのスコアブック、それにゴルフのスコア表などがついていて、これがまた実用的。



その他にも、イラストキャラクターを表の上に張り付けたり、キャラにラップ音を割り付けてクリックすると音楽が流れ出したりする機能もあるのだが、何に使えばいいのかさっぱりわからないところが謎だ。

定番：ナウユーティリティー5.0日本語版

Power Mac対応、クイックファイラー機能が迫力

●問合せ　誠和システムズ　03-3247-6363

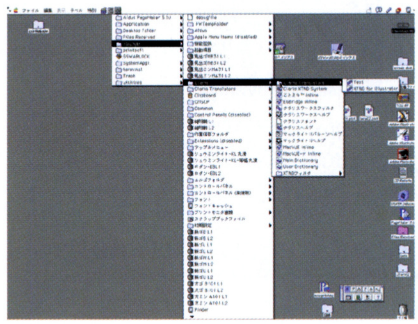
ドラッグによってアップルメニューの配列を変える新機能がついていて、意外に便利。キーストロークを記憶して再現する、バックアップ機能も面白い。



Macintosh用
24,800円（税別）

ファイルやシステムの管理に必要なツールを集めた、定番ユーティリティーのバージョンアップである。フォルダを開かなくても中のファイルを瞬時に確認でき、アクセスや起動もできるほか、検索機能の強化、コンフリクトの管理なども行ってくれる。

特にコンフリクトに関しては、システムクラッシュが発生すると、その原因と思われる機能拡張を探し出し、再起動時に問題の箇所を表示するなど、トラブルが多いユーザーには本当に役に立つソフトである。



4.0からアップグレードされたところとしては、ファイルの検索・コピー・圧縮・マネージメントまでをクイックファイラーという、単一ウィンドウから操作できるようになったことで、ファイル操作がより使いやすくなっている。

PowerMac対応 STRATA Pro1.5J

MYSTも作ったMac用レンダリングの標準ソフトが日本語化

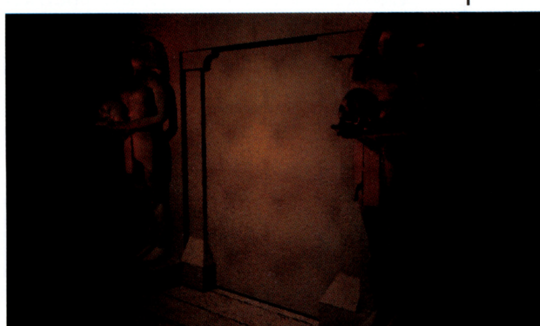
●問合せ　ソフトウェア・トゥー　03-3797-5778

Mac版のレンダリングソフトはとにかく遅いのが問題なんだけど、Power Mac対応で速度もだいぶ改善されたみたい。インターフェースがよくて使いやすいのも確か。

Macintosh用
248,000円（税別）

Macを使っているアーティストにオーサリング環境を提供することを目的としている、米国STRATA社。そのSTRATAの日本語版のレンダリングソフトである。Power Mac対応になり、機能的にもブーリアン演算、メタボール、パスの押し出し、ワープ、モーフなどが加わりインターフェースもより使いやすく改良されている。速度的には、1.1よりも5～7倍早くなったとのこと。

人気のゲームMYSTなどもSTRATA Proで作られた作品であり、STRATA社としてアー



ティストに援助を行い作品制作を手助けするプログラムも来年から動き出すそうだ。もちろん、日本も対象になっているので我こそと思われる方は連絡をとってみるのもいいだろう。別売りのエクステンションやテクスチャーも充実しているので直接問い合わせを。

OptiPlexにモデル追加

（DOS/V機　デルコンピュータ　0120-1984-86）

デルコンピュータはOptiPlex 486/eシリーズを発表した。Intel DX4/100やi486DX2/66といった、高性能CPUを搭載したモデルのベース価格が124,000円～184,000円(FDD、HDD、RAMなし)と低価格なのが特徴。

また同時にPentiumエントリーモデルOptiPlex 590/Lも発売された。60MHzのPentium CPUを搭載しながらベース価格で174,000円、FDD、HDD540MB、RAM 8 MBを追加しても271,000円である。



Endeavor NT-500 Intel DX4/100MHz搭載モデル

（DOS/V機　エプソンダイレクト　0120-545-101）

Endeavorシリーズのノート型モデル、Endeavor NT-500にIntel DX4/100MHz搭載の機種が追加された。従来のi486DX2/66MHzモデルと比較して約1.5倍の性能となり、ノート型PCとして最速レベルである。価格はモノクロ液晶、HDD130MBモデルの288,000円から、カラー液晶、HDD528MBモデルの394,000円まで。

EPSON Pentium搭載の98互換機

（PC-98互換機　セイコーエプソン　0424-99-7155）

エプソンのUpGrade WinDESKシリーズに、Pentiumプロセッサ搭載の新機種が登場。90MHz版のハイグレード機PC-586RA（モデルRA 2 398,000円／モデルRA 1 LW 498,000円）と60MHz版のエントリー機PC-586RV（モデルRV 2 288,000円／モデルRV 1 JW 358,000円）の2タイプがある。同時に、i486DX2/66MHzのPC-486RSも発表された。FDD×2、RAM3.5MB（HDDはオプション）で218,000円。

PS/V Master PCIモデル

（DOS/V機　日本アイ・ビー・エム　0120-04-1992）

IBMの基幹PC PS/V VisionにPCI（Peripheral Component Interconnect）バスを搭載した7モデルが追加された。中でもモデル2411-RP 1は、WEITEK社製グラフィック・チップPower9100と動画再生専用チップを標準装備し、ビデオ・フォー・ウィンドウズ上でフルスクリーンの動画再生が可能（488,000円）。その他のモデルは、CPUがi486DX2/66MHz、RAM 4 MB、HDDなしの2411-NPA260,000円から、OS/2をインストールした2411-RPY（CPU IntelDX4/100MHz、RAM16MB、HDD720MB）の505,000円まで。



A-MATE後継機&サブノート新機種

（PC-98シリーズ　NEC　03-3452-8000）

NECから発売されたPC-9821 Ldと同NL/Aは、重量約2.2Kgのサブノートタイプ機。NL/Aは従来機のNL/Rの後継機として位置付けられ、JW2版一太郎Ver.5とLotus1-2-3 R2.4Jがインストールされたモデル260Aが、定価288,000円。

一方のLdはWindowsの使用を前提としたCPU i486SX/33MHzを搭載したモデル。重量約2.2Kgのボディに9.5"DSTN液晶ディスプレイを内蔵している。こちらにもアプリケーションインストールモデルが用意されており（Windows3.1/一太郎Ver. 5　for Windows/Lotus 1-2-3 R 5 J）、定価398,000円。

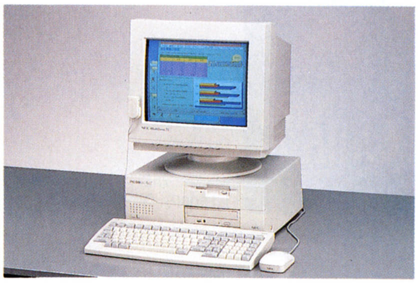
また、高機能型98MATE PC-9821Ap2とAs2の後継機も登場。Ap2の後継機はCPUにIntelDX4/100を、グラフィック・アクセラレータにS 3 社製Vision864を搭載し、Ap3シリーズと名付けられている。



一方のAs3はCPUにi486DX2/66MHzを搭載し、グラフィックアクセラレータはAp3と同じVision486の、As2後継機。RAMはいずれも標準で3.6または7.6MB、最大127.6MBまでの拡張が可能になっている。

各モデル価格は次のとおり。

Ap 3 /U 2 (3.5"FDD× 2)	448,000円
Ap 3 /M 2 (5 "FDD× 2)	462,000円
Ap 3 /C 8 W(3.5"FDD×1/340MB HDD/CD-ROM)	560,000円
Ap 3 /C 9 W(3.5"FDD×1/540MB HDD/CD-ROM)	600,000円
As 3 /U 2 (3.5"FDD× 2)	348,000円
As 3 /M 2 (5 "FDD× 2)	362,000円
As 3 /C 8 W(3.5"FDD×1/340MB HDD/CD-ROM)	458,000円



マッハジェットプリンタ新機種

（PC-98、DOS/V、Mac対応　セイコーエプソン　0424-99-7111）

セイコーエプソンがマッハジェットプリンタMJ-450を発売。39,800円とエントリーモデルなみの価格設定ながら、解像度360dpi、最大A 4 サイズの用紙を100まで連続給紙、印刷できる。印字スピードは漢字110字／秒と過不足のない水準をキープ。

このほか、印字スピードが167字／秒にアップし、最大A 3 サイズの用紙や連続紙を使用できるモデルMJ-1050（79,800円）、連続用紙対応のトラクタユニットを標準装備した1050V2（99,800円）も発売される。



名門NANAOの15"モニタ FlexScan 33F

（PC-98、DOS/V、Macintosh対応　ナナオ 0762-74-2434・03-3455-7701）

高性能モニタで定評のあるナナオから、15"モニタの新機種FlexScan33Fが定価90,000円で発売された。世界で最も厳しいといわれるスウェーデンのTCO規格に準拠し、電磁波による人体への影響を可能な限り抑えている。
ErgoCoat採用による鮮明なコントラストと反射防止や、フォーカス制御など、眼に優しい機能も強化されている。

Windows/Macintosh両対応 TrueTypeフォント

（Windows/Macintosh両対応　アテイン 03-3255-4721）

WindowsでもMacintoshでも読めるハイブリッドCD-ROMで、新しいTrueTypeフォントが発売された。

書体は、寄せなどで見かける伝統的江戸文字「勘亭流」をアレンジしたセイビ勘亭流のほか、湘南楷書体、セイビポップ体、セイビ特太ゴシックの４種類。いずれも定価は12,800円となっている。

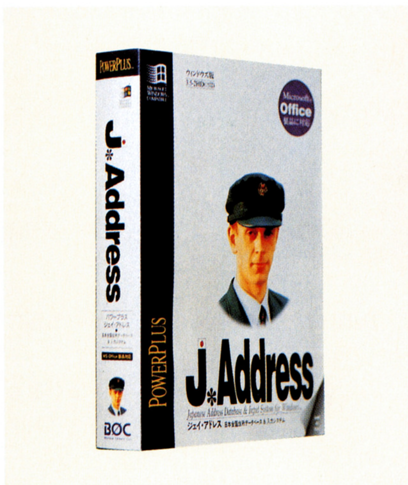


住所データベース＋入力 J*Address

（Windows版　文化オリエント　022-373-0360）

MicrosoftOfficeほか、Windowsの代表的なアプリケーションソフトの住所入力を補助するユーティリティ。全国都道府県の住所情報約18万件が登録されたデータベースを持ち、郵便番号辞書では、郵便番号から住所をひくことも、逆に住所から郵便番号を探し出すこともできる。

使用するアプリケーションソフトの入力形式にあわせて、データの引渡条件をカスタマイズする機能もあり、効率的なデータ作成に役立つ。CD-ROM版、フロッピー版の２種類があり、価格はいずれも38,000円。希望すれば年１回のデータベース更新サービスを5,000円で受けることもできる。

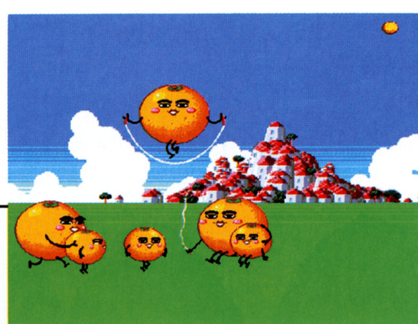


お待ちかね ミカンせいじん第２弾

（Windows版　ビレッジセンター　03-3221-3525）

ミカンせいじんをパソコンの中で育てながら使う、シミュレーション型スクリーンセーバー。単行本『ミカンせいじんの人生』と、98バージョン、DOS/Vバージョンそれぞれのフロッピーに入ったソフトとのセットで3,800円。

インストールが終わった時をスタートに、ミカンせいじんの胞子が産まれ、冬眠と脱皮を繰り返しながらミカンに育つ。



『DAZZELOIDS』来年リリース

みんなテレビばかり見ていちゃダメなんだよ。

Rodney Greenblat Interview

GURU Vol.3で特集したRodneyの、待ちに待った新作『DAZZELOIDS』が来年初旬に日本でも発売される。発売まではまだ少し時間があるけれど、早く観たい！早く話を聞きたい！　ってことでRodney展（10月11日〜11月4日・銀座クリエイションギャラリーG8）のために来日した彼に、さっそくインタビュー！



スーパーヒーロー・チーム"DAZZELOIDS"。左からTitan Rose、Anne Dilly Whim、Yendor Taldneerg、Stinkabod Lame



ロドニー・グリーンブラッド
1960年カリフォルニア生まれ。25歳でホイットニー・ミュージアムのビエンナーレ展に出品。その後世界中で20以上の個展を開催。CD-ROMの前作『Wonder Window』は米MacWorld誌のBest10 CD-ROMにも選ばれた。日本でも番組「ウゴウゴルーガ」で『ロドニー・ガイ』というアニメーションを放送していた

"キラキラ光った小さいもの"がゾンビを救うために出動だ！

売れているソフトと言えば結局、ヘアヌードとゲームものだけ。「日本が文化国家と呼ばれる日なんて、永久に来やしない」と、くさっているキミ、くさりきってしまう前に、ロドニーで心にハピネスを呼び戻そう。以前GURUでも、イチオシ・アーティストとして紹介したロドニー・グリーンブラッド。待ちに待った新作が、全米では11月、日本でも来年アタマには発売される。救世主ロドニーはよみがえる！　ウワサの新作のタイトルは『DAZZELOIDS』これは、「DAZZERO=キラキラ光った、OIDS=小さいもの」という意味で、ロドニーが考えた造語らしい。TVを見過ぎてゾンビになってしまったコドモ（Jeremy）を救うために、ダズロイドというスーパーヒーロー・チームが立ちあがる。ダズロイドのひとり、Yendor Talbneerg（Rodneyを逆さにするとYendor！）はエンジニア。頭脳刺激マシンを開発して、退屈さに浸ってしまった患者を治療する。Titan Roseは、力持ちで詩人。TVをぶち壊し、そのかわりに詩を朗読する。Stinkabod Lameは、馬鹿げたダンスを踊って、コドモたちのfrozen Imaginationを溶かしてしまう……と、ここまで聞けば、Jeremyじゃなくとも「ダズロイドに救われたい」と食いつく人は多いのでは？

コンピュータは自分の意志を働かせるものだよね

——TVを見過ぎてコドモがゾンビになっちゃった。スーパーヒーローたちが立ちあがるっていう構図は、そのままストレートにロドニー・センスだなって思ったんだけど（笑）アメリカの人って、そんなにTVを見てるの？

「うん。すごいよ、見過ぎてる。TVを見るのに多くの時間を費してるっていうだけじゃなくって、TVが言ってることをみんな信じて受け入れ過ぎてる。問題だよね。TVをいったん離れてなにか考えていかないと、マヒしていく一方じゃない」

——でも、アメリカってインターネットとか、オンライン・システムが発達してると思うんだけど。

「うん……。でも、ロスとかニューヨークとか一部の地域だけ、ホントの意味でのネットワーク社会があるのは。あとはみーんなTVの前にクギづけだもん。チャンネルもどんどん増えていくしね。150とかあるんだよ、周りにいる人間の数よりゼンゼン多いよ」

——TVって、どうして「ダメ」なんだと思う？

「単に受けるだけだもの。必要以上に信じ過ぎちゃう。コンピュータはインタラクティブでしょ。なにかを考えることもできるし、なにかに参加することもできるし、そこでチームを作っていくこともできる。自分の意志を活かせるじゃない。インタラクティブにやっていけるってことがいいんだよ。一方通行じゃなくってね」

——ネットワークやってる人なんかは、これからはコンピュータのモニタがTVの役割をするようになって、誰もTVを見なくなる、と言っていたりするけど。

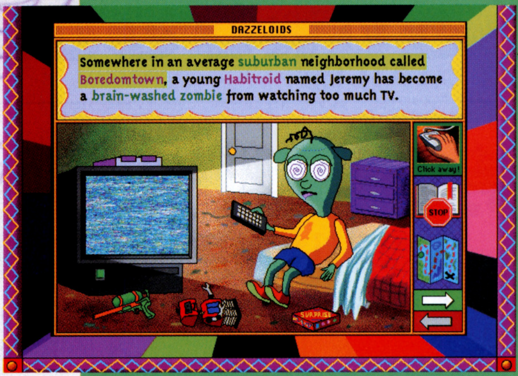
「うん。ぜひとも、ゾンビになる前に、間に合ってほしいね（笑）」

『伝染るんです』のベストキャラクターはmashroom！

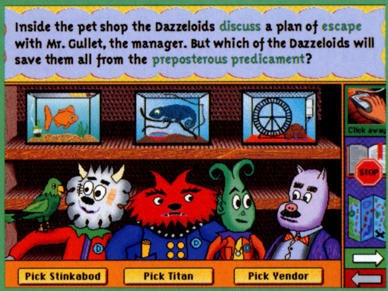
——このあいだ、N.Yのロドニーのアトリエに遊びに行ったときに『DAZZELOIDS』を見せてもらったんだけど。自分の2人の娘に

Photo:SEKIYAMA Kazuya





ママも学校も警察もゾンビになったJeremyを救えない



『Wonder Window』に出てきたペットショップだ


Stinkabodはどんな夢をみるのかな

贈るX'mas Presentになるといいなって気持ちで作ったって言ってたでしょ。

「(笑)そう、願わくば(笑)。コドモっていうのは、すごくかしこいよね。僕の娘たちは厳しいテスターでもあるんだ。彼女たちは僕の作品の品質管理を手がけてると言ってもいいよ(笑)」

――ところで、ロドニーにとってのスーパーヒーローって誰なの？　なんかアトリエの壁にいろんな写真が貼ってあったように思ったけど。

「Oh.! My Hero.!　まずはウォルト・ディズニー。ジョン・レノン。そしてジム・ヘンソン(注：セサミストリートを創った)。この3人なの。彼らはSpecial.!　僕はもともとカリフォルニアにいたんだけど、初めてディズニーランドへ行ったときの印象は強烈だった。従弟の家がディズニーランドにすごく近くて、そこへ行ったときは、窓からいつもお城が見えたし、毎晩花火を見てたんだ。影響っていうんじゃないけど、そのときのイメージは、すごく強く自分の中に残っているよ」

――日本のスーパーヒーローのことも、とっても詳しいみたいだけど(笑)

「ジュニア・ハイスクールのときワシントンにいて、そのころローカルTVで、日本のアニメとかやってたの。だからいろいろ観てたよ。『マッハ・GoGo』とか『鉄腕アトム』『ジャングル大帝レオ』、『海底少年ソラン』ガム食べるやつね(笑)。あと、ウルトラマンも大好きだし。ガラモンやバルタン星人ってサイコーだよ.!(真似をする)」

――アトリエには、吉田戦車の漫画もあったようだけど。『伝染るんです』だったかな。

「そう.!ファニー・キャラクター.!　すごくおもしろかった。好きです」

――登場人物のなかでは、誰が好きなの？

「……mashroom.!　しいたけ.!(笑)彼がいちばん好き」

――(笑)そうかァ、しいたけかァ(笑)。吉田戦車もそうだけど、ロドニーのファニー・キャラクターも、言葉の壁を突き抜けて、ぐいぐいおかしさが伝わっちゃうよね。言葉がわからなくても、プ…って吹き出しちゃったりするもん。音楽もロドニーが作ってるんだけど、これもすっごくポップでかわいい。イカシてる.!

「アリガト(笑)」

――そういうのって世界に通じるオリジナル・ランゲージってかんじだよね。いっそホントにオリジナル・ランゲージ作っちゃえば？

「whole worldのクリエイティブ・ニュー・ランゲージ.!　それ、いいね。It's so big market.!(笑)」

(インタビュアー・こばやしユカ)

*

『DAZZELOIDS』には、ここでふれたJeremyの「A Child Is Bored」のほかにも、病気になったStinkabodのハムスターのために倒産しそうなペットショップを助ける「Banker Spare That Petshop」、彼らの夢が見られる「DAZZELOIDS DREAMS」も入っている。



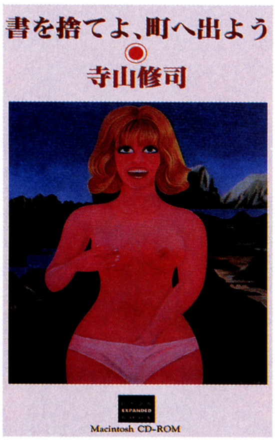
Macintosh／Windows両対応
価格未定●95年春発売予定
問合せ　ボイジャージャパン　03-5467-4646

寺山修司CD-ROM『書を捨てよ、町へ出よう』

誰よりもマルチメディア的だった作家の「機械仕掛けのからくり書物」

●問合せ　ボイジャー　03-5467-4646

寺山修司が生きていたなら、CD-ROMという媒体をどんなふうに使うだろうか？ なんて詮ない問いにかかずらわってないで、まずは目の前にあるこのCD-ROMを体験すべし。



Macintosh版
6,500円（税別）



寺山の分身である佐々木英明が観客にむかって呼びかけるあの冒頭のシーンも収録されている

三度目の生命をあたえられた『書を捨てよ、町へ出よう』

「なにしてんだよ？ 映画館の暗闇でそうやって腰かけて待ってたって、なにもはじまらないよ」

スクリーンの向こう側から寺山修司の分身である佐々木英明がいきなり観客にむかって呼びかける、あの冒頭の鮮烈なシーンがオーバーラップする。『書を捨てよ、町へ出よう』は、同名のエッセイ集、映画に続き、CD-ROMとして二十数年ぶりに三度目の生命をあたえられることになった。

CD-ROMといっても、エキスパンドブックとして作られたものだから、あくまでテキスト主体の「本」である。収録されているテキストは、家出論、走りながら読む詩、自殺学入門、サザエさんの性生活、岡本公三論、落書学、スポーツ無宿、裏町紳士録、ハイティーン詩集、さかさま人生問答、地獄篇など、硬軟とりそろえたラインナップで、総数900ページほどだというからかなりの分量だ。

さらに映像データとして、映画「青少年のための映画入門」「書を捨てよ、町へ出よう」の断片がちりばめられているほか、「マルのピアノにのせて時速100キロで大声で読まれるべき65行のアメリカ」の寺山自身による朗読、「時には母のない子のように」を含む寺山作詞の唄4曲、写真集「犬神家の人々」、演劇実験室天井桟敷のポスター、チケット等のビジュアルコレクションなど、貴重なデータが多数収められている。

誰よりもマルチメディア的な存在だった寺山修司

俳句、短歌、詩、演劇、映画、評論、歌謡と、寺山修司の活動は一筋縄ではいかないくらい広範囲にわたるものだから、その意味では寺山の仕事がマルチメディア作品として編みなおされるのは、すごく自然なことだと思う。寺山自身がいま生きていたなら、まちがいなく自分の手でマルチメディア作品を作ろうとするだろう。

正直言うと、心の奥に大事にしまっておきたいような映画「書を捨てよ、町へ出よう」の断片も、いま目の前にするとさすがに時の流れを感じざるを得ない。しかし心にひっかかっていたトゲを、ひとつひとつたしかめながら標本にしていくようなつもりで、このCD-ROMに収められた映像やテキストを楽しむことができたし、自分でも手元においておきたいとも思った。もちろん心にトゲなんかなくたって、のぞきからくりをのぞくような楽しさだけでも、十分わくわくできる。

センチメンタルで俗っぽくて、高貴でなおかつ扇動的な寺山修司の作品を集めたCD-ROMは、おのずとロマンチックな夢に彩られたものに仕上がることが義務づけられる。その期待を裏切らない、ひさびさに夢のあるCD-ROMの誕生だ。　（安藤聡）

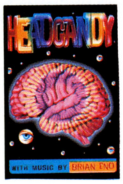


『ヘッド・キャンディ』

眩めくサイバードラッグの時空間にハマる

●問合せ　BMGビクター　03-5466-9812

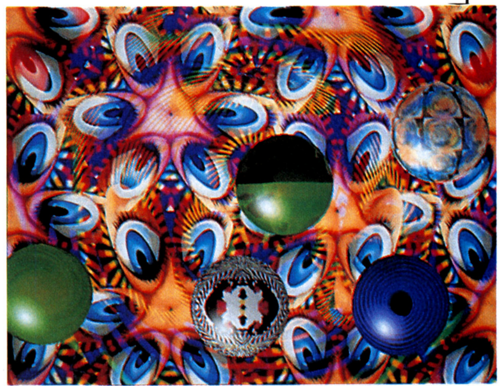
『JUMP』に続きIONレーベルが放つミュージック・インタラクティブCD-ROM、第２弾は全く趣を変えてブライアン・イーノ登場。



Macintosh版
4,800円（税別）

看板に偽りあり、と評する向きもあろう。CD-ROM側には、ほとんどインタラクティブな仕掛けがみあたらないからだ。ただし、そんなことは考えようによってはささいなファクターでもある。

この『ヘッド・キャンディー』にオマケとしてついてくる（ほんとにちゃっちい）３Dメガネをかけてみると、そこからは視覚も聴覚もイーノの支配下におかれるのだ。そのまま頭を傾げたり振ったりすると、万華鏡の中に紛れ込んだかのごとき体験もできる。そう、どうしてもインタラクティブと結びつけたいなら、人間側の行為によってこれを実現すればよいのだ。それから、部屋は必ず暗くしておくこと。



３Dメガネをかけて部屋を暗くしてください

『ポルシェ・ヒストリー』

ポルシェ博士の設計思想を探る

●問合せ　ハイテック ラボ ジャパン　03-3461-3843

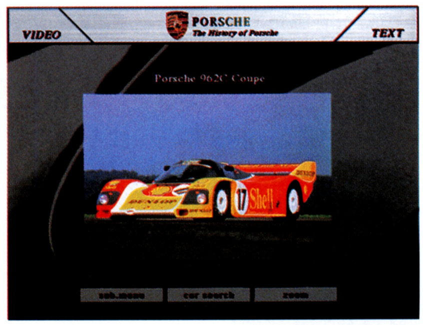
世界のクルマを、テキストやQuickTimeムービーで語る「Prestige Car Series」。栄えあるVol.1に選ばれたのは、ポルシェであった。



Macintosh版
8,800円（税別）

まず、高斎正氏の文章「ポルシェの魅力と設計思想」がユニーク。ポルシェの特徴を、ブガッティ、フェラーリのそれと比較している。すなわち「技術のわかる芸術家」、「レーシング・ドライバーの心をもったオーガナイザー」、「レース走行のできる技術者」（どれがどのメーカーに関するものかは、CD-ROMをどうぞ）。「ポルシェの歴史」のコーナーでは、ポルシェ博士が1900年に馬車メーカー（！）のために電気自動車の製作をして、なかには４輪駆動のものもあったという記述もある（では、電気自動車にとってこの90余年間は、何だったんだろう！）。

1983年の富士での世界耐久選手権と翌年のパリ―ダカール・ラリーのムービーでは、いまはＦ１でおなじみのロスマンズカラーのポルシェが走る！



活字中毒者必携の『新潮文学倶楽部』

「新潮日本文学辞典」と「新潮世界文学辞典」をまるまる収録

●問合せ　新潮社メディア室　03-3266-5631

その日生まれの作家が起動時に一覧表示される。日付を入れて自分と同じ日に生まれた作家を確認して、ちょっと嬉しかったりする。



Windows版
28,000円（税別）

「鼻」という文字がタイトル中に入っている文学作品は？　夏目漱石の全作品は？　キーワードをいれると、こんな検索がたちどころに行われ、プリントアウトが出力される。本の雑誌連載の活字探偵団じゃないけど、本好きなら手放せない1冊である。各冊の厚みが10cmはあろうかという「新潮日本文学辞典」と「新潮世界文学辞典」をまるまる収録。縦書き、ルビ付き、作った作字が500字という大変な労作である。活字中毒者なら、絶対に買って後悔しないと断言しよう。



もちろん、辞書が入っているだけでなく、木登りをする芥川龍之介、永井荷風・谷崎潤一郎・川端康成・三島由紀夫の対談など、文学史にのこるフィルムや、新潮カセットブックからの3時間にわたる朗読の抜粋など、CD-ROMならではのデータも収録されている。

『遊佐辰也 Ecstatic Garden』

お茶の間に侵入する現代美術展

●問合せ　インターアクティブ　03-5488-7455

幽閉された『日本の現代美術』情報を、一気にお茶の間まで引きずりだした、CD-Gとは逆のアプローチによるディジタル・ビジュアル



Macintosh、Windows、3DO、サターン他
3,000円（税別）
ビジュアル：遊佐辰也●サウンド：ケン・イシイ

コダックのPhotoCD Portofolioというマルチプラットフォームの画像表示規格を利用した、ビジュアル＋サウンド集とでも説明すればよいのだろうか。とにかく、昨今流行の仕掛けたっぷりインタラクティブCD-ROMを期待されると目いっぱいはずされること請け合いだ。そんなことより、ミュージックCDがこれだけ身近に氾濫していながら、ビジュアルがメインのCDがそもそも存在していなかったことに気付かされて欲しい。ブラウズする、額縁がわりに止めておく、オートプレイでBGVとして流しておく。いろいろな使い方はあるだろうが、何より音楽CD並みの価格で手元におけるところに注目。



空間と時間の使い方が快い Estetic Garden……

インターアクティブでは、このタイトルを皮切りに注目の新進アーティストをどんどんフィーチャーして行く予定だという。

『業界嬢地獄　ヤクザ編・看護婦編』

悪どいこともゲームだと思えばハマれる？

●問合せ　ティー・エー・ジー　03-3505-6682

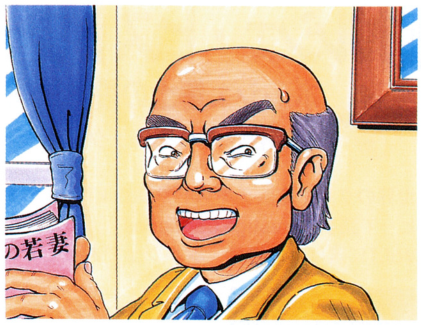
パワー爆発、作り手の意欲というより「やりたさ」満載のCD-ROMプラスミュージックCD。



Window版　Macintosh版
6,800円（税別）

入れたいモノを詰め込みすぎて、はみだすデータが続出したという噂のあるこのCD-ROM、タイトル通りの２本のゲーム＋ミュージックCD（７トラック）を１枚におさめている。メインのゲームは「ヤクザ業界」と「看護婦業界」で成り上がることがテーマ。支度金をいかに増やして、上層部に取り入るかがポイントだ。

どちらも結構エゲツないノリを多分あえて前面に出して来ているので、そのへんのノリを毛嫌いする人には決してお薦めしない。逆に、日常抑圧されていて今にも爆発しそうという向きには、格好のストレス解消になる可能性は高いし、裏目に出ても自虐的に楽しめるのでは？　という気がする。Ｂ級度120％のタイトルだが、これはこれで…。



いかがわしさ満点のキャラばっかり

『Jリーグ・サッカーバイブル』

Windows版初のJリーグ・オフィシャルCD-ROM

●問合せ　NECホームエレクトロニクス　044-844-8988

次々に登場するJリーグ関連CD-ROM。こんどはルール、用語、テクニックを解説したタイトルがリリース。

NOW
PRINTING!

Windows版
価格未定

どちらかというとミーハーな人気に支えられている感の強いJリーグ。肝心の「実力」という点ではまだまだ世界への壁は厚い。そこで、という訳でもないだろうが、Jリーグ・ニコスシリーズの実績データに基づいて、技術解説に特化したCD-ROMの登場である。メニューは「ルール・ブック」「用語解説」「技術分析」そして「開幕セレモニー」の４つに分かれていて、それぞれムービーとテキスト、CGによる解説がつく。TVなどの中継で耳目にする場面や用語については一通りの知識を得られるようになっているところがウリといえるだろう。しかし、このタイトルに限ったことではないが、もう少し、せめて背番号が判別できる程度にムービーの画質が鮮明だったら、楽しみかたも変わってくるのだが。



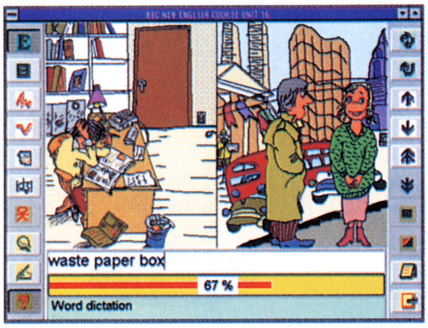
意外に（？）臨場感の高いメニュー画面

BBC NEW ENGLICH COURSE

（Windows版　アルプス・システム・インテグレーション　60,000円　発売中）

英会話、英作文、英語読解の多方面から学ぶCD-ROM教材。自分の発音を録音して、画面に表示される模範発音の波形と比較したり、グラフィックをベースに読み書きを練習しているうちに、道路標識など日常生活のことも覚えてしまうなど、ゲーム感覚のレッスンが随所に取り入れられている。

英国国営放送の英語学習教材をベースに開発され、BASICからINTERNATIONALまでの６コースで構成されている。

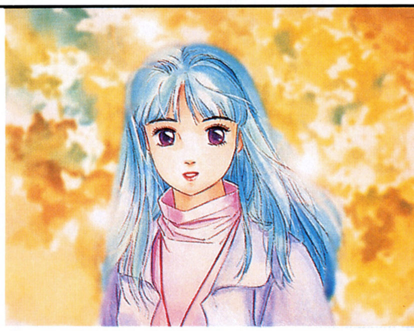


とっておきのプレゼント

（Macintosh版　発売中　3,800円）

白夜書房お得意のロリータ路線で攻めるのは、オールカラーの画集プラスCD-ROM。恥じらう少女の、切なくもエッチな雰囲気を描かせたら右に出るものはいないと評判の、その名も「りえちゃん14歳」作品集である。動くりえちゃんや、着せかえりえちゃん、パラパラアニメ仕立ての動くりえちゃんなど、CD-ROMならではのアクションを堪能いただきたい。





デジタル・ストーリー・ブック『合わせ月の夜』

（Macintosh版　バンダイビジュアル　4,800円　発売中）

抒情性あふれる絵と音楽で綴られたストーリーを、絵本のページをめくるかのように読み進めてゆく「デジタル・ブック・ストーリー」シリーズ。まずは『合わせ月の夜』がリリースされた。主人公にはごく普通の少年、運命の少女との出会い、星に導かれた旅の始まり…。心地よくのめりこめるかも知れない。

ウルトラマンと英語で遊ぼう

（Windows版　Macintosh版　発売中　6,800円）

「ウルトラマンが英語を話したっけ？」と問い詰められると少々苦しいが、とにかくここでは英語の先生。遊びながら学習できるエデュテイメント・ソフトのメジャータイトルが日本でもリリースされ始めた。

日常生活のさまざまなシチュエーションを舞台に、かわいらしいイラストで描かれたウルトラマンや怪獣たちが動きまわり、マウス操作で英単語や数の数えかた、色の名前などさまざまな基本英語が自然に覚えられる。

The World Animals

（Windows版　発売中　14,800円）

世界でも有数の規模を誇るといわれるサンディエゴ動物園から、200種類を超える珍しい哺乳類、鳥類、爬虫類を収録。姿や鳴き声はもちろん、棲息環境などの資料的情報も知ることができる。世界中で50万本以上売れたといわれるベストセラーCD-ROM。

Treasure In Coast & Ocean

（Windows版／Macintosh版　発売中　7,800円）

人気アニメ「七つの海のティコ」を原作にしたアドベンチャー・ゲームが登場。

海洋写真家中村宏治氏の作品も100点以上入っていて、ゲームをしながら海について学ぶこともできるようになっている。幼稚園児からおかあさん、おとうさんまで幅広い年齢年齢層で遊べる年末年始にぴったりのソフト。

仮面ライダー作戦ファイル２

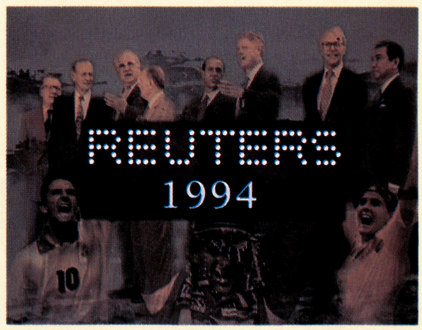
（Macintosh版　12月発売予定　9,800円）

仮面ライダーＶ３のTVシリーズ52話、プラス劇場公開版の２話をもとに、「仮面ライダー打倒を企てる新組織が作った」CD-ROM。組織の幹部候補となり、デストロンの作戦や怪人、Ｖ３を研究し、見事シミュレーションで仮面ライダーを倒せればアガりだ。健闘を祈る:-)。

ロイター通信社94年度版年鑑

Macintosh版　12月発売予定　Windows版　95年発売予定　予価3,980円）

『REUTERS1994』は、国際的ニュースの権威ロイターの、膨大で価値のある報道写真を収めたデーベース。各ニュースは日英２か国語により音声、文章による解説が付く。写真集プラス報道ドキュメンタリーの融合と、精密なグラフィックによる補足説明を駆使した、新しいスタイルの記録集である。



NIFTY 500 Ver.1.0(仮)

（Macintosh版　12月中発売予定　オープンプライス）

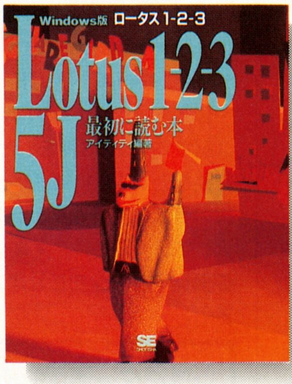
NIFTY-Serveにアップロードされている Mac向けソフトの中から、人気の高いフリーウェアやシェアウェアのベスト500をセレクトしたデータROM。協力フォーラムはFAPPLE、FMACPRO、FMACUSほか。

ダウンロードは意外と面倒で結構お金もかかると感じている方や、初心者で何をダウンロードすればよいのかよくわかからない方には特におすすめ。

SE Books 翔泳社の本

よくわかる。すぐわかる。Windows関連の入門書。

最初に読む本シリーズ



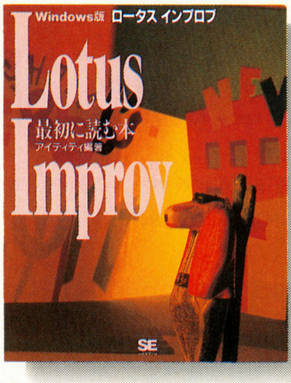
Windows版

Lotus 1-2-3 5J 最初に読む本

最新刊

アイティティ編著
B5変型判　248ページ
定価1,800円

DOS版で使い慣れた1-2-3をWindowsでも使いたいと考えている人や，会社の表計算ソフトは1-2-3に決められているという人のための解説書。その1-2-3最新版の機能を簡単に理解するために本書は最適です。DOS版からWindows版へ移行するユーザーにも，Windows環境での操作をすぐにのみこむことができます。



Windows版

Lotus Improv最初に読む本

最新刊

SE編集部編
B5変型判　256ページ
定価1,800円

Improvはセル番地が基本だった従来の表計算ソフトとは異なった概念をもっています。日付、製品名などの項目でデータを管理し、ドラッグ＆ドロップなどの簡単な操作によって、データ構造を自由に変化させ、さまざまな角度からデータを検討することができます。この新しいソフトを初心者にやさしく解説します。

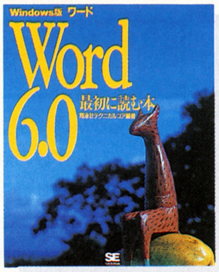


好評発売中

Excel 5.0 最初に読む本

SE編集部編
B5変型判　256ページ
定価1,800円

はじめてWindows版Excel5.0を使う方のための本です。実際の画面を豊富に入れ、基本操作を中心に説明していますから、すぐにExcelを使えるようになります。まったくのビギナーの方のための、マニュアルを読む前の必読書です。



最新刊

Word6.0 最初に読む本

SE編集部編
B5変型判　240ページ
定価1,800円

Windowsの高機能ワープロソフトWordをはじめて使うユーザーのための入門書です。文字の入力、書式の設定、グラフィックの張り込み、表の作成など、さまざまな基本操作を実用的な文例にそってチュートリアル方式で解説しています。作りたい文例を見れば、すぐに操作方法がわかります。

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社 出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360

〈資料請求番号SE〉

GURU 美容形成外科

院長・南伸坊





長年にわたって整形を担当していただいた能美勉さんに、この連載を振り返っていただきましょう。「目や鼻、顔の輪郭などは、どうにでもなる。修整できないのは、その人の『こころ』です」。どうもありがとうございました。



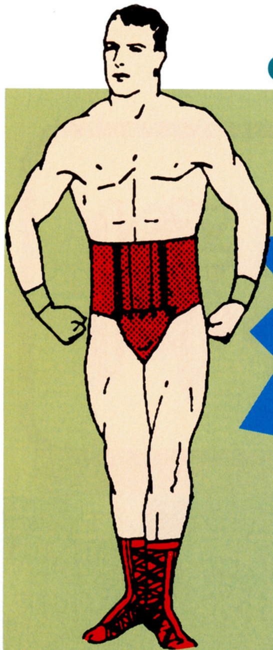
モデル＝武藤真奈美さん　担当：能美 勉

〈お写真大募集〉

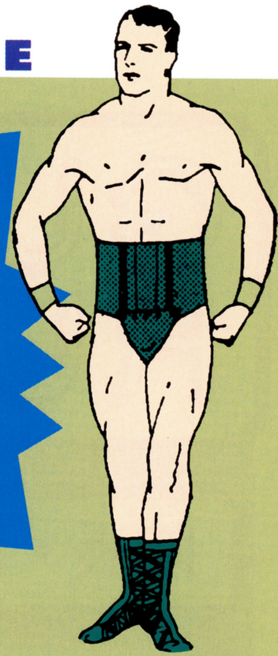
長らくご愛顧いただきましたこの連載も、今回まで。毎号多数のご応募をいただき、ありがとうございました。感謝のしるしとして、あとお一方のお望みをかなえましょう。

●

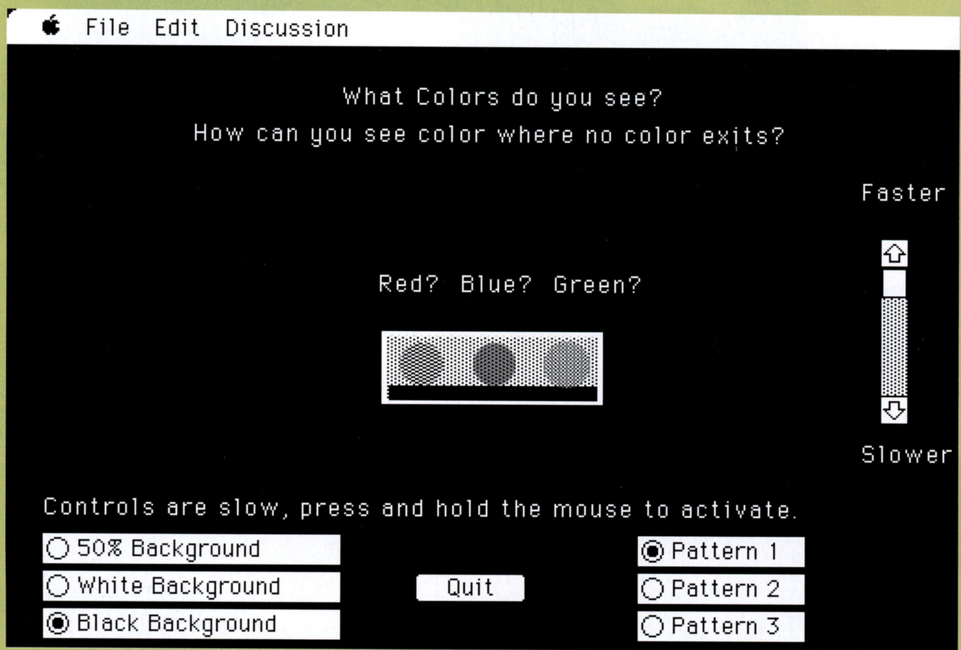
港区北青山3-10-18 北青山本田ビル(〒107)
株式会社翔泳社『GURU』編集部
"GURU美容形成外科"係
TEL.03-5467-3777　FAX.03-5467-0187 NIFTY-Serve LDB00443



超パワーユーザーへの道



最終回　モノクロに潜むカラーの光景



図版-1　『ColorMac』の画面。静止画では確認できないが、実際に起動してみると確かにモノクロ画面でも色が見える。5年ほど前に入手したソフトだが、その経路を忘れてしまった。アメリカのフリーウェアと思われる。

【今回使用した主要機材】
◆パソコン（Macintosh Quadra950）
【今回使用した主要ソフト】
◆Photoshop 3.0E
◆ColorMac
◆YooEdit 1.05
◆Flowfazer
◆ResEdit2.1.1

文+ビジュアル=太田孝幸
Text&Visual:OTA Takayuki

落日のQuadra

町中の緑も秋の色を深め、そろそろパワーマックが欲しい季節となりました。それは、とりもなおさず、PhotoshopとPremireという私のメインソフトが、パワーPCネイティブになったからにほかなりません。

950などという一番大きな数字がついていたところで、Quadraの時代は終わろうとしています。90メガのRAMを積み、1.2ギガのハードディスクと2.1ギガのディスクアレイを内蔵し、VideoVisionStudioというハイクラスのビデオキャプチャーボードを搭載していたところで、私のマシンは〝ただの箱〟という終着点に向かって漸近線を描き始めています。

そもそも「超パワーユーザーへの道」は、贅沢なマシン環境で思いっきりローエンドを楽しみたいという密かなテーマを背景に始めたのでした。それは、かつて矢沢永吉が「派手な外車に乗って自動販売機のタバコを買いに行きたい」と言ったあの感覚。DCブランド全盛の頃にビートたけしが「オイラには似合わないような高い服を汚らしく着こなすのが好き」と言ったあの感覚に近いものなのかもしれません。

でも、このような落差を楽しむ感覚って、コンピュータの世界ではすぐに薄れてしまいます。今の私のマシン環境は、1年ほど前に、その頃やっと実用化し始めたMacによるDTVの仕事をするために揃えたものですが、こういったハイエンド方面の仕事って、後に残るものがなんともすがすがしくない。私の性に合わないのです。それに次々とマシンに投資をしていくというのも、クルマの改造を続ける暴走族のおにいちゃんみたいで、なるべくなら避けたいです。

で、これ以上の投資はしたくないと思いつつも、パワーマックも持っていないで「超パワーユーザーへの道」などというタイトルの連載を続けるのはちょっと…、などと思っていたんですけど、なんですって？『GURU』が休刊？てことは「超パワーユーザーへの

道」も最後ってこと？　え〜〜〜〜！（「ちょうどよかった」なんて言ったら不謹慎だな。編集部の皆さん、失敬）。

考えてみたら先月号の「超パワーユーザーへの道」で、手持ちのスキャナーが壊れたためにスキャナー篇を完結したばかりなのでした。次からはどうしようと困っていたのに、今月は連載そのものを完結しなくてはならないのですねぇ。これは根本的に困ったぞ。

Color Macというモノクロソフト

困った時は初心に帰る、ということで、私がMacに触り始めた頃に出会ったあるアプリケーションの話をしてみようと思います。それは『ColorMac』という名前のアプリです。どんなアプリかというと、単に白黒画面のMacで色を見るというものなのです。

マッキントッシュは、IIシリーズが登場する前までは、モノクロ・ディスプレイの一体型パソコンでした。PlusとかSEといった機種がそれですが、『ColorMac』はこのような白黒の画面のなかに色を発生させるアプリなのです。正確には、人間の視覚に色を訴えるアプリといったほうがよいかもしれません。

『ColorMac』を立ち上げると［図-1］のような画面が現われます。中央にグレーのゾーンがあり、そこに3つの丸が並んでいますが、この丸のそれぞれが非常に素早く点滅を繰り返します。右側にあるスライドバーはその点滅の速度をコントロールするもので、これをうまく調整すると、丸の部分に赤、青、緑といった色が見えてくるという仕掛けなのです。何故こうなるのかは私にはわかりませんけど、これは本当です。

視覚のトリックをテーマにした展覧会で、色を発生させる円盤が展示されているのを見たことがあります。「ベンハムの回転盤」と呼ばれるのがそれです。「ベンハムの回転盤」は静止している状態では［図-4、5］のように白黒模様なのですが、これがGURUGURUと回転しはじめると、さまざまな色が見えてくるのです。「ウッソー？」という人は［図-4、5］のコピーを駒やターンテーブルなど回転するものの上に貼って実験してみてください（パソコン雑誌らしからぬノリだなぁ）。

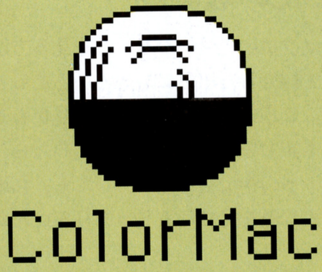
文書のスクロールを楽しむ

『ColorMac』と「ベンハムの回転盤」の原理は同じようなものなのでしょう。それは『ColorMac』のアイコンにも現われています［図-3］。私はこのような、人間の感覚と対峙するようなアプリにはとても好感がもてます。…あ、そうか。皆さんは『ColorMac』が手元にないんですよね。それに『GURU』の読者にはMacユーザー以外の人も多いのでした。わかりにくい話でごめんなさい。ではですね、似たような効果を簡単に再現するためのてっとり早い方法を紹介することにしましょう。

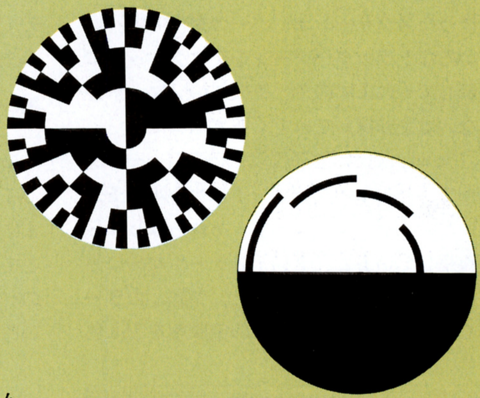
必要なものはエディタ（もしくはワープロソフト）のみ。なるべくスクロールの早いアプリがいいです。エディタを立ち上げて、新しい書類に黒と白の四角記号をいろいろなパターンで配置してみてください（記号は四角以外でも構いません）。私は試しに［図-6、7、8、9］のようなパターンを作ってみました。こういうパターンが数ページにわたって



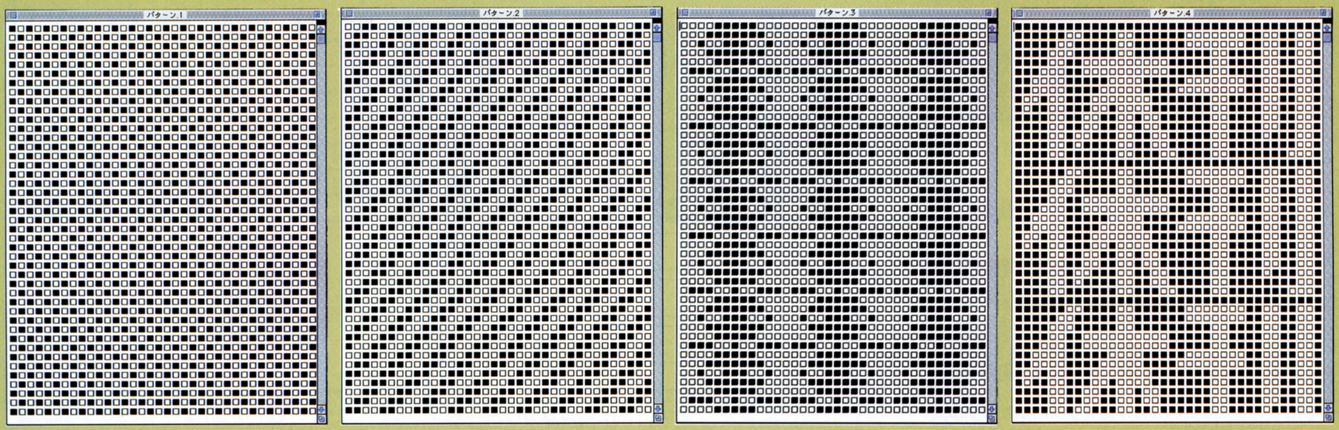
図版-2　『ColorMac』のAbout画面。Kendall J. RedBurnという作者のクレジットがある。



図版-3　『ColorMac』のアイコンは、ベンハムの回転盤になっている。



図版-4、5　ともにベンハムの回転盤の一種。



図版-6、7、8、9　エディタの書類を白と黒の四角で埋め尽くし、パターン化したもの。

ペーストされた超縦長の書類が用意できましたら、それをズ〜〜〜〜ッ、とスクロールするのです。

どうですか？　なんか色っぽいものが見えてきませんか？　こういうのはマシン環境が違うと結果も違うので、一概にどうしろとは言いにくいのですが、モニタの色深度を変えてみたり、パターンを変えてみたり、書類の横の桁数を変えてみるとスクロールの早さが変わりますので、うまくすれば白黒文書の中に色が見えると思います。

仮に色が見えてこないとしても、しばらく観察していれば不思議な光景が広がってくるのではないかと思います。たまに目の焦点をぼやかしたりすると、トリップしそうな感じになって面白いです。エディタも使い方次第でユニークな映像ソフトになるというわけです。



図版−10 『Flowfazer』によるグレースケールのパターン。

Flowfazerを活用する

Mac用のスクリーンセーバーに『Flowfazer』というのがあります。ちょっと古いソフトなので最近はMac系のショップでも見かけなくなりましたが、『Flowfazer』は私が敬愛する馬面のミュージシャン、トッド・ラングレンが作ったスクリーンセーバーの秀作です。いろいろなドラッグパターンをデスクトップに表示してくれますので、そのてのソフトが好きな人は是非探してみてください。

『Flowfazer』には30個以上のモジュールがあって、そのなかにはグレイスケールのモジュールもいくつかあります。それらはしばらく観察していると、グレイスケールなのに色が見えてくるのでありました。勿論、カラーのモジュールでも、モニタの色深度を256色グレイか白黒に落とせば同様な実験ができます。

また、『Flowfazer』のモジュールは『ResEdit』で簡単に編集することができますので、いろいろと目が疲れる遊びを工夫してみましょう。

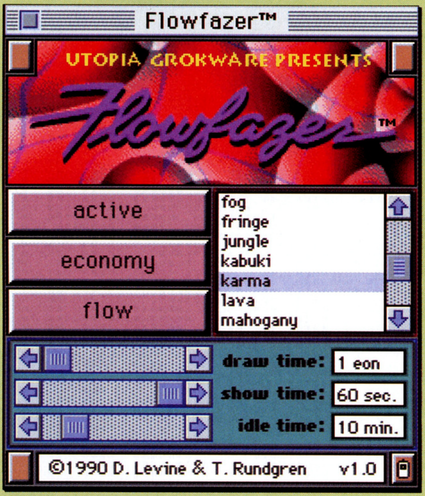
もったいない話

モノクロの光景のなかに色を見る方法は、ここで紹介した以外にもいろいろあると思います。こういうのって新しい発見があると、とても楽しいものです。考えてみたら、夜中のベッドの中で目を閉じていても、私達っていろんな色を見ているじゃありませんか。人間の視覚ってホント不思議ですよね。そもそも〝見る〟ということは、全く人間の内部での出来事なのだと思います。

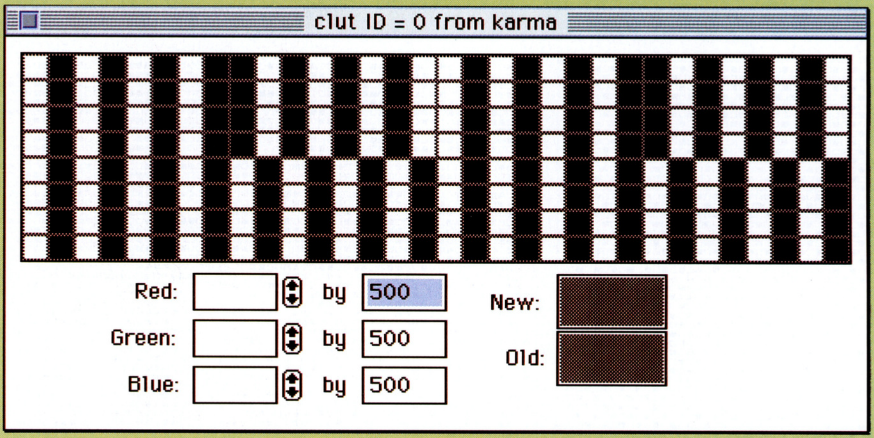
てなことを思いつつ振り返ってみたら、今回のこのコーナーのビジュアルってほとんどモノクロでしたね。ありゃりゃ、カラーページなのにもったいないことをしました。

なにはともあれ「超パワーユーザー」という新時代のキーワードのほんの一部しか伝えられずにこの連載を閉じるのは誠に残念ですが、白黒の中に色を発見するのと同じく、休刊の中に明日の希望を見い出していただければ幸いと存じます。

それでは、ごきげんよう。



図版−11 『Flowfazer』のコントロールパネル。

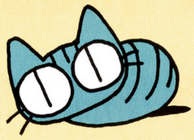


図版−12 『Flowfazer』のモジュールは、256個のカラーパレットで構成されており、そのパレットは『ResEdit』で自由に変えることができる。この図は［図版−10］のモジュールを『ResEdit』で開いたもの。白と黒が規則的な配列をなしている。

人生とパソコンの達人

伝道師は懲りず

文＝猫田犬丸
Text:NEKOTA Inumaru
Illustration:MITOME Mayumi



初ボーナスでマックを買った社会人一年生のA君は、マックでちょっとした報告書を作ってみた。我ながら美しい出来だった。

上司の山田係長は、A君が作った報告書の仕上がりに、大げさに感心して見せた。ブタもおだてりゃ木に登るというではないか。

この一言が、A君をマックの世界に叩き込んだ。ブタは猛烈な勢いで木に登りはじめたのである。

それから数カ月。A君は、何かというと「マックでやりましょう」、「そんなものはマックならすぐにできますよ」、「どうしてマックを使わないんですか」と吹きまくり、マックユーザーが嫌われるパターンを一直線に突き進んだ。

そんなある日、取引先との商談で、A君が新商品を説明することになった。A君は、「マルチメディアによる効果的で説得力の豊かなプレゼン」のために、幾晩も徹夜を重ねた。CFの一場面が、A君の脳裏をよぎった。

当日、会議の15分前に、セッティングのために会議室に入ったA君は、ビデオケーブルの長さが、ほんの少しだけ足りないことに気が付いた。なんてことだ！

A君は会社中、延長ケーブルを探したが、どこにも見あたらない。ふとビデオデッキを中継コネクタ代わりに使うという名案を思い付いた。映像のインとアウトをスルーにして、ケーブルを継ぎ足せばいい。

だが、そのとき、客が山田係長に案内されて会議室に入ってきた。型通りの挨拶と名刺の交換を済ませると、A君は準備に手間取っていることを伝え、急いでデッキを引っ張り出す。誰もが「ほお、何が始まるのか、楽しみですな」とニコニコしている。まかせなさい！　本当は事前にテストをしておきたかったが、時間もおしている。配線だけを済ませ、会議を始めてもらうことにした。

山田係長が概要を説明し終え、いよいよA君の出番だ。A君は、クールに「私から新商品を説明させていただきます」と口上を述べ、Duoのディスプレイをサッと開く。

本当なら、ここでスリープから目覚めたDuoが、3Dロゴがグリグリ回転するオープニングを大型モニタに映し出し、その場の人々が「オオッ」とざわめくはずだった。

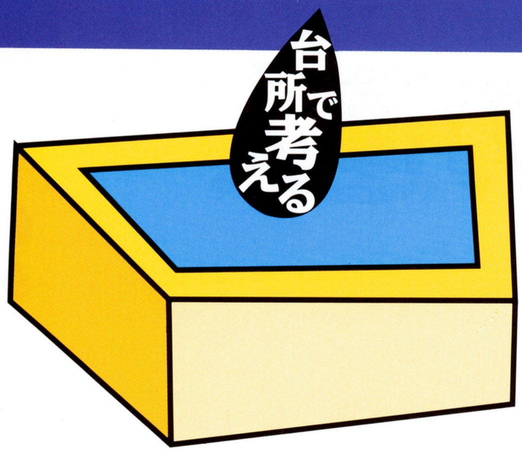
ところが画像が映らない。設定をやり直しても、ビデオをチェックしてみても、原因はわからない。背中に感じる視線が、次第に冷たさを増してくる。

とうとう山田係長が、「調子が悪いようなので……、おいA君、口頭でやりなさい」とショーの中止を宣告した。しかし資料はDuoの中。せめてプレゼン資料ぐらいは印刷しておくべきだったが、もう手遅れである。結局プレゼンはボロボロのまま終了した。

日頃、A君のマック癖に辟易していた同僚や先輩は、この話を聞いて口々に言った。これで少しはA君も懲りただろうと。

もちろんである。骨身に滲みたA君は、あれから今日に至るまで、指一本ビデオに触れたことがない。





Kitchen Amiga Think

Text:DUZE MOEKETSI
Photo:Paul ANDREW
Model:Jody NAKAJIMA
Hair Make:KUMANO Kensuke
Stylist:Joanna KWOK

文：デューズ・モエケトゥシ

大掃除の時、台所洗剤でAMIGAの汚れを落とすのは考えもの。

（28歳男性編集者E）

なんといっても、AMITCPが製品になるというニュースが今月のちょっとびっくりでしょうか。

現在私はAMITCPの2.3を使っています。3.0がNFS対応になるという話はあったのですが、いきなり4.0が商品としてでてくるということになったようで、そうかあ、というカンジですね。

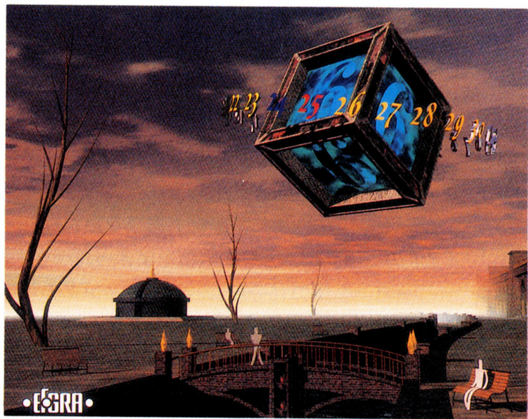
確かに、現在入手できるAMIGAのTCPはこのフリーウエアであるAMITCPしかない状況でしたから、そろそろそういうことになってもいいのかな、とは思います。機能さえあがってくれれば。と、思って、AMITCP4.0のリリースドキュメントをみると、大幅に機能アップしてるようで、これなら買ってもいいかな、という気分になりました。クレジットカードでの支払いも受け付けるらしいです。詳しい支払い方法などは、AMITCP4.0のDEMOヴァージョンについています。また、インターネットのnews、comp.sys.amigaはコマメにチェックしておきましょう。様々なリリースがでますしね。

コモドール製の新しいEtherボードが発売になるという話もありますが、ま、とりあえず、Amiganetボードで十分。今後のこともありますから、ひとつ買っておくといいかもしれませんね。

と、ここまで書いて、なんか春のいい季節になったここ南アフリカから今回お送りしていることを忘れていました。日本はこれから冬になるのでしょうけど、こちらはこれからが夏。季節感はまったく逆ですが、今月も元気に参りましょう。

その後のオーパルヴィジョン

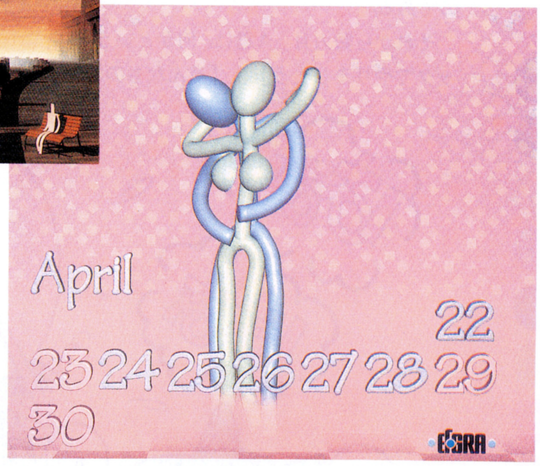
さて、OPAL VISIONのVideo Processor Boardですが、長々待たされたあげく、今年の夏に8月中にシッピングするという話の一般メールがやっとのこときていたのですが、



オテホンズ 009

今回は、以前にもオテホンズで登場した五味氏と原氏が一緒に登場。実は本文にも簡単にふれてありますが、NIFTY-ServeのFGRAPHICというフォーラムの有志で作っているカレンダーの中に入った作品。五味さんのは単純そうに見えて、実は結構細かい力作。原さんは以前のオテホンズの世界をぐいっと押し進めたようです。

このカレンダーは本誌の読者プレゼントにもなっているようですので、ほしい人は応募してみたらどうでしょうか。とりあえず値段は2,000円で、CD-ROMショップやMacintoshのショップで手に入るようです。



先日アメリカの代理店から届いた、第2の一般メールによりますと、こちらの使用するマシンを書いてFAXしてくれということでした。どうやら、A2000、A3000、A4000それぞれマシンによってVideo Processor Boardの設定が違うようです。

また、次の連絡が来たらメインボードを送り返してくれ、という一文も書いてありました。あちらでハードウェアインストールするようです。なんか凄いことになりましたね。これはおそらく、ヴァージョンの違うメインボードのチェックなのではないかと推察されます。

それと、同じくCD-ROMドライブも用意しておいてくれ、とも書いてあります。インストールソフトはCD-ROM供給なんですね。しかし、CD-ROMドライブがない場合を考えて、全部で60枚のフロッピーディスクでも供給するとのこと。一安心な人もいるかもしれませんが、50ドル追加になるようです（苦笑）。ですから、この際だからCD-ROMを買った方がいいとも書いてあります。お節介ですけど、まあ、これはこれで正しい指摘かもしれませんね。CD-ROMドライブがないとAMIGAの豊富なPDS類を使うにもめんどくさいことになりますからね。まあ、きっと日本のAMIGAユーザーの多くはすでにCD-ROMドライブは手に入れられていることと思いますから大丈夫ですよね。

AMIGAな香りの話題

ところで、最近はNTSC圏でほとんどAMIGAが手に入らないなんて話を聞きますが、こんな投稿がnewsにでていました。

このバハマ発のニュースによると、なんでも、AMIGAを買ったのはマクドナルドだというのです。そう、あのハンバーガーのマクドナルド。そして、マクドナルドは現行機種で

海外の貴重な友人と、みなさまからの投稿、KATをなくさないでのお手紙だけで続いてきた本欄でした。ご支援・ご声援ありがとうございました。また、どこかでお会いできることを夢みています。（編集部F）

あるA1200、A4000をMc1200、Mc4000として再発売することを決めたとのこと。そしてMcという名前がつくとアップル社のMacintoshと登録商標の点でもめる可能性もあったので、マクドナルドはすでにアップル社の弁護士と相談済みとか。ついでに買収でいいところまで行っていたコモドールUKなどは非常に落胆しているとのこと。

もちろんこれはAMIGAユーザー独特のジョークだとは思いますが、ジョークにしても結構細かいところまでよくできていて、なかなかのものだと感心したりしてます。もしも本当だったらオオゴトですし（苦笑）。

未確認情報をもうひとつ。

ある雑誌でAT互換機用のAMIGAボードが出た（または出る）という話がありました。なんか信じられないことですが、エミュレーションソフトやハードには事欠かないAT互換機の世界ですから、あながち嘘でもないようなにおいがプンプンしますが、はたして真実はどうなのでしょうか。AT互換機といえば、Emplantの486エミュレーションソフトも今の段階ではまだお目見えしていませんが、たぶん出るでしょうね。なんといってもUtilities Unlimitedですからねえ。

日本のAMIGAユーザーはおそらく通信はMacintoshで行っている人が多いのではないでしょうか。

私たち南アフリカ在住のAMIGAユーザーは英語やオランダ語など、とりあえずアルファベットがあればこと足りるのでAMIGAからそのままBBSやインターネットへ出ていきます。先日Video Toaster Userという雑誌の広告でAMIGAで日本語を使うための大語界というソフトがあるのを知りました。これを使っている人もいるかもしれないですが、きっと他機種で通信という人も多いだろうなと思うのです。そんなとき、Unixと同じ改行コードになっているAMIGAのRead Meファイルなどのテキストファイルを Macintosh上で見ることもあるのではないかと推察されます。そういう時に、結構便利なMacintoshのソフトにBBEditというエディターがあり、Lite版ならフリーウエアなので、気軽に使用することができます。現在BBEdit Lite 3.0になっていて、Unixだろうと、Amigaだろうと、MS-DOSのファイルだろうと、改行コードをMacintosh用に正して表示してくれるのでたいへん便利。インターネット上でFTPしてきたテキストファイルなどもそのまま開けるのでおすすめです。

そうそう、LightWave3DやReal3D V2.0などがWindowsNT版へ移植されはじめて、AMIGA版はどうなるんだろ？というかんじになっていますね。なんでも、SGI版の話も飛び交ってますが。

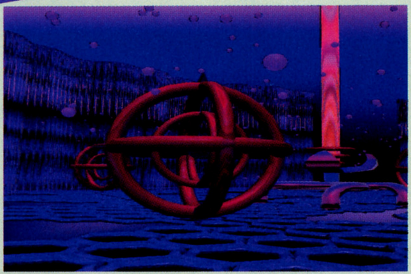
まあ、リドロウなどは040AMIGAならばかなり速いので、そっちへいっても、モデリングはAMIGAでなんて人が増えてくる可能性もありますね。確かにAMIGAはCGやビデオに強いパソコンですが、それだけではない面白さを秘めたマシンであることは、多くのAMIGAユーザーの一致するところだと思います。

で、今月は日本の商用BBSであるNIFTY-ServeのFGRAPHICというフォーラムの有志が作った、来年用のカレンダーに載ったAMIGA作品がオテホンズとしてふたつ並んでいます。どちらも一度このK.A.T.に登場した五味さんと原さん。がんばってますね。というところで、今月はここまで。日本は寒くなるようですから、ご自愛ください。

今月の投稿



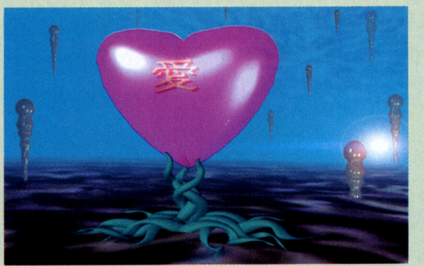
Night Head PIC ©1994 渡辺規美雄
いやはや、すごい量の投稿をよせてくれた渡辺さん。とりあえず今回はアニメーションではない一枚絵のものを掲載しました。ちょっとヘンなところがなかなか味わい深い。他の作品も様々なタッチで描かれていて見ていてバラエティに富んでいました。ROMになったら全部見られますね。楽しみ楽しみ。



PLEX US6-001 ©1994 原　陽亮
連続登場の原さん。これはいつものようにカリガリ24で作成されたものですが、ついにLW3D3.5も購入されたとのこと。いつ原さんのLW3D作品が登場するか楽しみです。カリガリ24が使いこなせるのですから、LWはへのかっぱで大丈夫でしょう。そうそうImagine3.1はやっと出ましたね。



ダイビング　～飛べないカラスの猛特訓～ ©1994 大久保良英
うーむ、ここまでAMIGAで描き込むとは。デラペ4に、イメージマスターにTVペイントJr.という構成での作品だそうですが、啞然です。オリジナルキャラの飛べないカラスのパロディの1シーンとのことですが、アニメーションになったら、きっとすごいでしょうね。次は主人公である猫のトフィーがメインですか？



スワンソング ©1994 早水暢宏
LW3Dにデラペ、Pixel3Dを使用して描いたという早水さんのきちんとした構成の作品。AMIGAはA500、A1200、A2000と所有しているとのこと。かなりのパワーユーザーなのではないか、と思われます。ちゃんとお約束のレンズフレアも入っていて、やっぱりLW3Dってよくできてますね。

今月のお勝手口

ヒカシューライブでAMIGA使用

昨年あたりからAMIGAを使用したライブを行っていた、ヒカシューが12月8日（もしかしたら今日かもしれない）クラブチッタ川崎で再びAMIGA使用によるライブを行うらしい。間に合う人は行ってみるといいかもしれません。
12/8（木）クラブチッタ川崎　19:00　料金前売¥4120　当日¥4500

AMIGAで見ると楽しいWWWサーバIN JAPAN

日本にもAMIGAのWWWサーバが新しく生まれそうです。新作DEMOなどが登録される予定で、これはインターネットな人にとっては朗報でしょう。

また、AMIGAのAMOSAICを使用してアクセスすると、IFFファイルのアニメーションなどもみられるというAMIGAなインターネット人にはうれしい設計になっているようです。12月半ばには稼働するらしいので、インターネットでWWWできる人は行ってみると楽しいかもしれません。以下のところにページができるようです。
http://ncdesign.kyushu－id.ac.jp/amiga.html

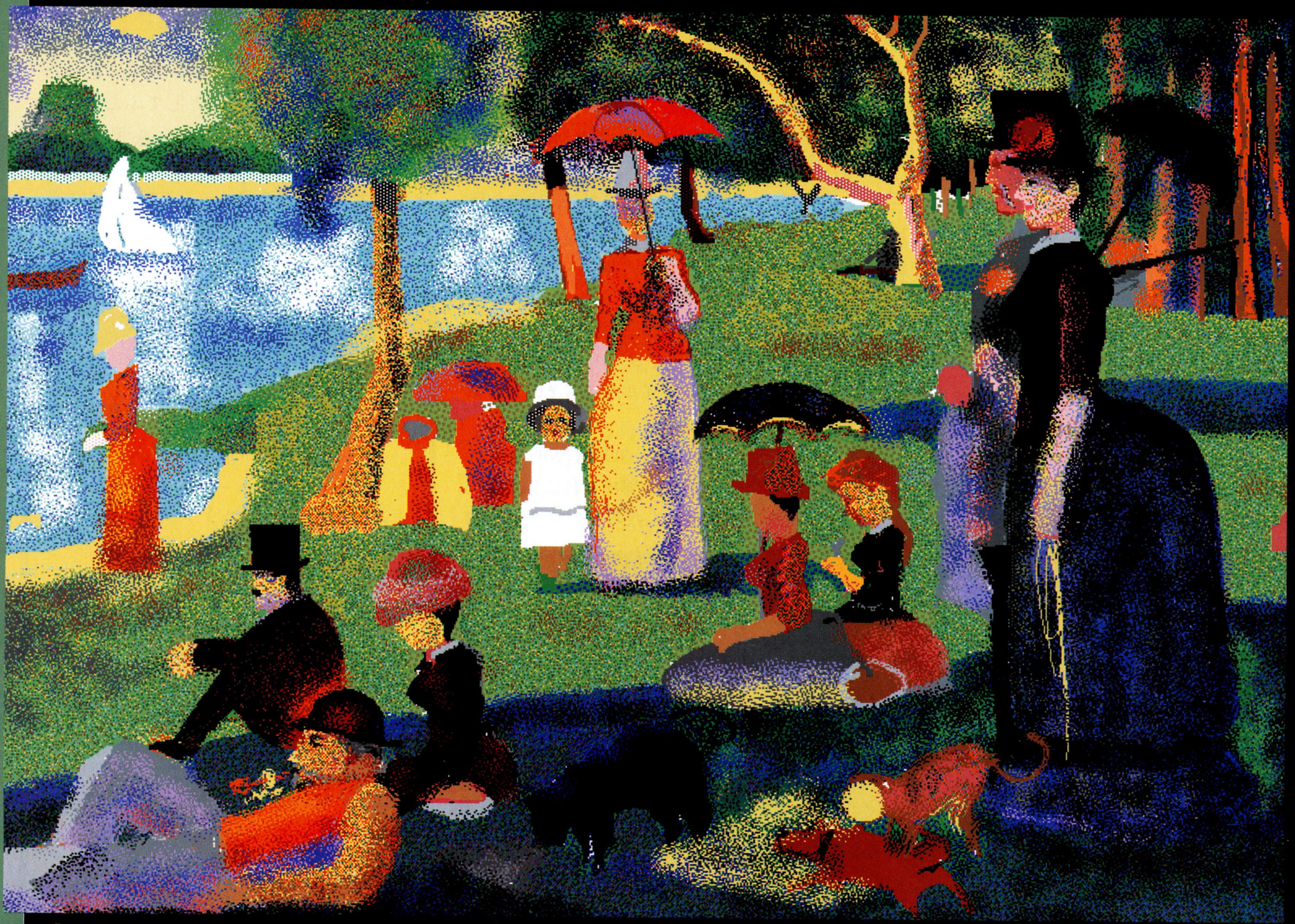
デューズ・モエケトゥシ

南アフリカのケープタウンでAMIGAによるビデオ作品を制作中「南半球でもAMIGAは元気だ」が口癖。オーストラリア、ブラジル、アルゼンチンなどのAMIGAユーザーとコンタクトをとり新しい展開も計画中とか。

キッド
ピクスで
描いて
みよう!

世界迷画劇場

第四回 スーラの巻



[グランド・ジャット島の日曜日の午後]

光の粒子をキャンヴァスに写した画家

——ジョルジュ・ピエール・スーラ(1859-1891)

マシュー・ブロデリック主演の青春映画『フェリスはある朝、突然に』で、彼が学校をサボって美術館に行くシーンに、この作品がでてくるのを覚えてるだろうか? 絵を見つめる瞳が大映しにされたあと、映像はショッキングなテンポでクローズアップしていく。……キャンヴァスに描かれた人びとをつくる細かな色彩のドットが赤、青、黄といったきれいな原色だったり、ミクロな油絵の具の塊に細筆の跡がしっかり残っている様子まで、この名作の魅力をわずか10秒たらずのカットで完璧に表現してみせたジョン・ヒューズ監督は、きっとこの絵の前で同じ体験をしたことがあるにちがいない。

後期印象派の中でもとくにピサロ、シスレーとともに点描派を代表するスーラは、実際に目で見る世界とは光の世界であると考え、網膜上の光の粒子をキャンヴァス上の色彩の粒子に置き換えて表現しようとした。その結果、筆先で原色の絵の具をてんてんと置くだけで、明暗や中間色を自在にあやつる究極の画風が完成。現代の画像デジタル処理を、絵の具と筆という完全アナログ器材でやってたなんてスゴイ。だとすれば、今回マウスで模写したこの作品は「CGの先祖供養」ってことになるかもね。 解説＝Dr.BeasTy

実はこれPainterで描いたんです。と言っても充分通用するのではないだろうか、今回の迷画劇場は。キッドピクスというとのっぺりしたベタ塗りのイラストの印象しか持っていない人も、これを見た日にゃイヤでも認識を改めるでしょう。これに触発されて、あなたもマウスを握ってみましょうね。

美術指導＝伊藤アシュラ
Lecture: ITO Ashura

アシュラ画伯、8時間苦闘の超大作は点描画家スーラ

これはスゴイっ！　マウスで描いたとは思えない柔らかくて奥行きのある絵です。アシュラ先生は今回、7～8時間かけてこの絵を仕上げてくれました。「もう少しででき上がるから」なんて言ってるけど、本当はまだ全然やってないんじゃないの～？、なんて予定日に仕上げられなかったアシュラ先生を疑った私が悪うございました。これからは人の言葉は素直に聞くよう心掛けます。これこそ待ったかいがあったというものでしょう。

これをいきなりマネしろというのも強引な話ですが、テクニックとしてはそれほど難しくはありません。あとは、根気とセンス。それさえあれば、きっと描けるはずです。

スーラが筆でトントントントン点を打ってこれを描いていたことを考えれば（ちなみにこういう人達は画用紙のような小さな紙には描きません）、ブラシという機能はなんて素晴らしいのでしょう。さらにキッドピクスには「スタンプを作る」というモードがあって、これが使い方によってはかなりスーラ的なタッチを出せる機能なのです。今回はまずスタンプをたくさん作ることから始まります。図1のように何種類か作ってそれを反転させたり横にしたりして使えば、スタンプということがバレにくくなるわけです。ポイントは色使い。当然＋Optionキーで微妙な色を選んで深みを出すのですが、よく見ると今回の絵にはムラサキ色が多く入っています。肌の部分や木の影などにムラサキを使うのが、スーラの色使いの特徴だそうです。モニタで見るこのムラサキは、柔らかい光をよく表していて、とてもきれいなんですが、印刷でそれが出るのかちょっと心配。みなさんは自分のモニタでムラサキを鑑賞してください。

最後はキッドピクスで点描してくださいね

仕上げで全体にドットを行き渡らせるときに、下絵をまるで無視してブラシをシュシュと置いていくと、絵全体が境界線のないボヤ～っとしたものになってしまいます。それを防ぐためにエッジを作るのですが、これまたミクロの作業。スタンプを小さくするにも限度があるので、あとはあなたもスーラのように極細のエンピツで、トントントントン点を打っていってください。

それにしてもその技法で巨大な絵を仕上げたスーラってどんな人だったのでしょうか。

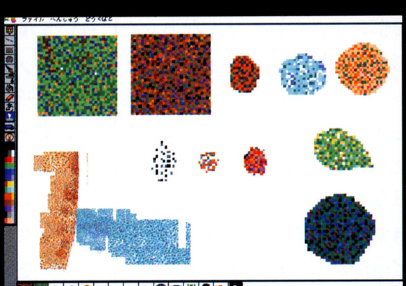
迷画パズルを作ろう

今回の力作はジグソーパズルにしてぜひ部屋に飾ろう。名画のパズルってけっこう多いけど、これならそこいらのパズルとはちょっと違う気分が味わえる。

関係ないが、東急ハンズの店員さんは伝票にスラスラと「グランド・ジャット島の日曜日の午後」と書き込んでいた。私は『西洋美術史』の本をめくって正式名称を探したのに……おそるべしハンズ。店員はなんでも知っているというのは本当らしい。



東急ハンズ渋谷店(03-5489-5111)なら仕上がりサイズは26cm×38cmで300ピース。持ち込み原稿は仕上りサイズに余白としてプラス縦横2cm以上必要。1カ月ほどででき上がる。3000円(税別)



（図1）前回のように「スタンプを作る」で茶系、肌色系、緑系などを作って登録していく。全面で作った後、細かい部分に使うために周りを削ったものが必要になる（図右側の8点がそれ）。図は拡大したスタンプ10点。この自作スタンプと「ブラシ」を組み合わせて絵を仕上げる。左下は組み合わせの練習跡



（図2）下絵を作る。今回は風景画なので水平線や木が多く、「直線ツール」をかなり使っている。後で全部にドットをかぶせるので、構図さえしっかりしていればOKだ。適当なものをラフに選んでいこう。実際の絵では人物がもっと多く、水上にボートも浮かんでいるが、まぁそこまで細かく描き込まなくても、ということで省略してある



（図3）完成した下絵に色を塗っていく。もう充分完成品のような出来ばえ！　アメリカン・フォーク・アート風というか、ロートレックがスーラを描いたというか。ここまで描ければもう満足という気もするが、これにドットをかぶせるのが今回の最重要課題なので、言ってみればこれも下絵の状態だ。迷画の道はなかなか険しい



（図4）まずは「ペイントツール」からドット状の模様を選んで、地面の部分を塗る。さらにドットのすきまの白く残った部分に緑をベタで流す。これをやっておかないと、最後にスタンプやブラシが届かなかった部分にベタが残ってバレてしまうので、大きな部分にはこの方法でとりあえずのドットを配置しておくのが、賢いやり方だ



（図5）「スタンプ」を押していく。この図では地面と木の一部にスタンプ、人物にブラシがかかっている。細かい部分には全面スタンプだと大きすぎるので、図1のように徐々に削って小さくして使う。スタンプのまわりにはブラシを重ね塗りしてスタンプを目立たないようにすることがポイント



（図6）絵の拡大図。光を分解して点で表現したスーラをそのままコンピュータ上で再現できたカンジでしょ？　ブラシを塗ったままだと絵のエッジが出ないので、最後の調整としてエッジを立てる作業がある。さらに細かいスタンプをおしたり、エンピツツールの極細で実際に点描していく。図では傘のエッジなどが参考になるかも

林檎之湯大人百圓猿無料

byモンキー王国

サルだっていっちょまえに
プレゼントも贈れば新年のあいさつもする
で、サルはサルなりに工夫した

最終回



贈りものするなら サルだって喜ばれたい

もういくつ寝るとクリスマス＆お正月。今年も20日とちょっとでおしまいですが、皆様はこの一年間いかがだったでしょうか。というわけ（？）で今回は特別にスペシャルバージョンでお送りしたいと思います。題して「フロッピーの包み方！」。もともとは、フロッピーのイロイロな遊び方を広めるために連載を始めたんだけど、いつの間にかヨコ道にそれてるような感じになってしまって… そこで初心に戻ってフロッピーそれ自体を使って遊んじゃおう、というなんとも素晴しいアイデアでしょう!!

やっぱりこれからの季節は、クリスマスとかお正月で何かとカードや年賀状、はたまたプレゼントからお年玉まで人にモノを贈らなきゃいけない季節。とってもおサイフが窮々でお悩みのあなた、そんなあなたに良いサル知恵を授けましょう。そう！ それはフロッピー。フロッピーに自分が作った作品のデータを入れて、お友達に贈りましょう。「なぁーんだ、そんなことなら普段からしてるじゃん」と思うかもしれないけど、ちょっと待って！ 本当にそれって自分が作ったデータ？ なんかどっかから貰ってきたゲームとかソフトをコピーして人にあげてるだけなんじゃない？ まあとりあえず、それはそれとしてもやっぱり自分が作ったデータ、ましてや「プレゼン

●FLOPPY REVIEW 004

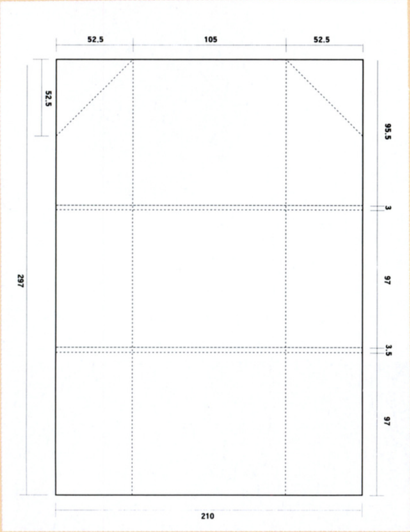
名前　特に記載がないので『投稿フロッピー1号』と命名
開発　千種　茂樹
販売　していない、多分一点限り
価格　なし

連載始まって以来の初の投稿フロッピー！おもわず笑ってしまった珍品なので堂々掲載してみました。なんとこれは機種を問わずに読み込むことができるスグレモノ。しかも、シャッターを開いて回してみると文字が見えてくるという画期的なフロッピーのようだ。



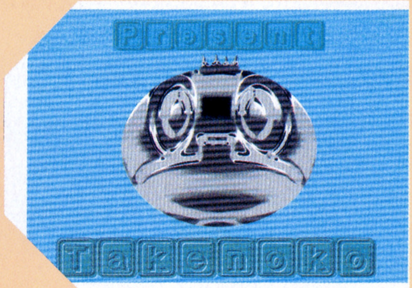


フロッピーの包み方の作り方











左の展開図通りに作ればすぐに作れるはず。早速作ってみましょう。右の4つは、ファンシー系の ラッピング紙、季節的にお決まりパターンだけど、プレゼントって感じがするよね。それから、筍自作のだささださイラストとお手紙パターン（裏がね）も載せてみました。&愛読している某スポーツ新聞紙を使ったもの（やきいも屋さんっぽい）などなどとりあえず作った中の一部である。

ト」として作ったフロッピーを贈ったら、結構喜ばれるんじゃないかな？ 貰ったデータがクリスマスカードや年賀状だったらとってもうれしいし、オリジナルのムービーとか、キューティーマスコットやアイコンも、おもしろいよね。でもまあいろいろな事情（技術的な問題とか？）で気の利いたものが作れない人でもカンタンな絵を入れたり、それもちょっとねぇーという人は、ワープロでお手紙でもこの際OKでしょう。ようするに大事なのは気持ちのモンダイ、でしょう！？

でも、そうは言ってもみかけは重要。むき出しの真っ黒なフロッピーをただ渡すだけじゃ全然味気ないよね。というわけで、いよいよ今回の本題！ フロッピーをきれいにかわゆくうつくしく、パッケージにしてみましょう（もしかしたらMacを全然使ってない人にも、パッケージをして贈れば喜ぶかも？）。

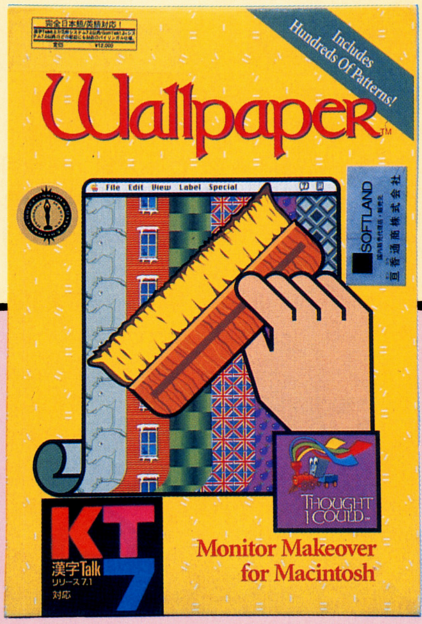
作り方は恥ずかしくなるほど簡単です

まず最初に、【今月の用意するもの】を参考にして道具を揃えましょう。次にこのページの展開図を見ながら紙を切って折って、はい、でき上がり！ 後は「プレゼント」用フロッピーを入れるだけ、たったこれだけ。今までで一番カンタンで、しかも実用的っぽいのは気のせいではありません。シンプル イズ ベストってやつかな。つまり、これは折り紙の要領で作るってこと。紙のサイズ、種類も勝手に考えられるし、折り方もいろいろもっとありそうだし、あくまでも今回載ってるのは1つのパターンということで、あまりこだわらないように好き勝手にやってみてね、ホントにね！（一応参考までに、今回のはA4サイズちょうどの紙を使って、フロッピー入れになっている。CD-ROMとかも、この要領で入れられたりもする？）

フロッピーケースって、別にプラスチックだけじゃなくてもいいんじゃない？って気がするのは変じゃないよね？信頼性とか、持ち運び上での安全性を考えちゃうと、やっぱりプラスチックっていうのはわかるけど、そればっかりじゃつまんないし、遊べないよね！ どんなに便利なモノでも、遊びがないと魅力的じゃないよね。

まあそんな感じで今回は季節に合わせたお話になって、少しは楽しめたかな？ と勝手に自己満足しちゃったけれど、いかがだったでしょうか？ とゴキゲンになって来年はもっとがんばんべぇーと決意を新たに新年を迎えるはずだったのに…まあ世の中いろんな事情があったりするわけで、ここではもう皆様に会えないけれども、'またいつかどこかできっとまた会える時を楽しみにしつつ、お別れしたいと思っています。なぁーんてきれいに終わっちゃったりなんかして。

筍 鉄也



●今月の用意するもの

【材料】
1：かみ 新聞紙から自作の手作りのものまで、自分が使いたければ基本的には何でもOK！（段ボールとか、あまり厚いと無理かもしれない）／2：はさみ、またはカッター 作るのに必要な道具類（個人的には、はさみよりカッターの方が使いやすいと思う）／3：筆記用具とお絵描きの道具 自分で描いたりした紙を使う人用、大きな画材屋さんに行って調達しましょう。／4：Macintosh とりあえず、必要ないはずだけど一応あったりするとイイかもしれない。／5：フロッピー これは、絶対必要！大事な中味。あとサイズを計ったりする場合でも当然いるよね。 & Special thanks UNITYのみなさん

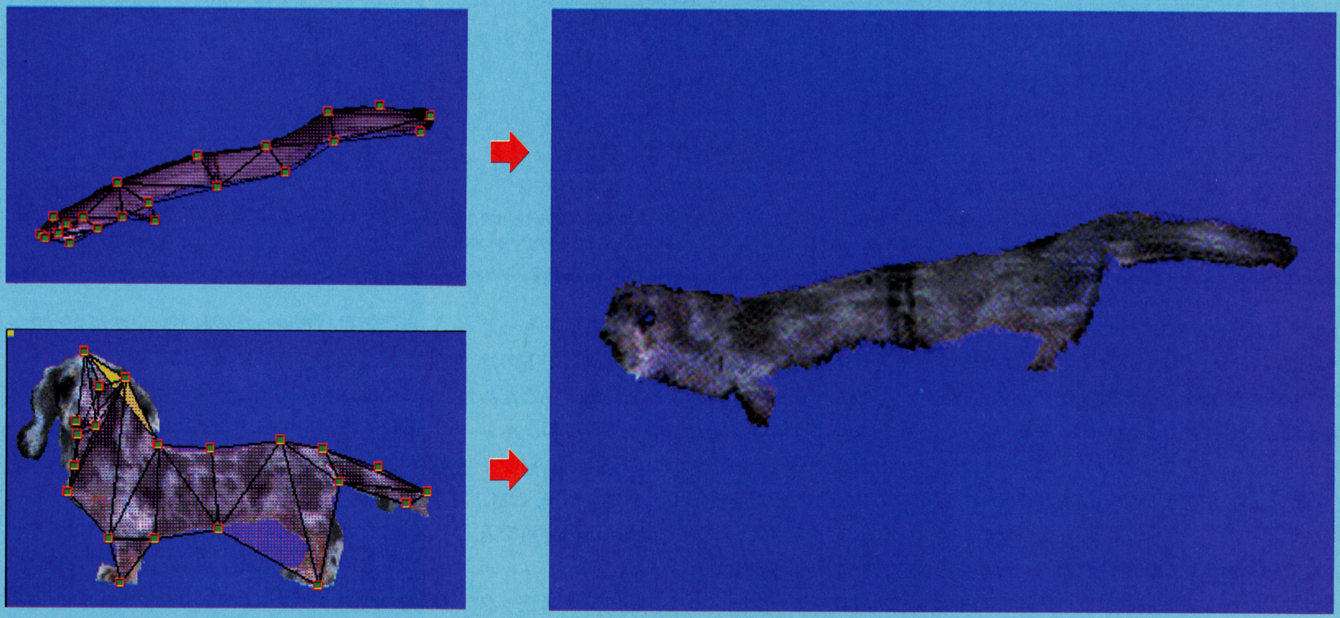
【スパイス】
Wallpaper（国内販売代理店・販売元 亘香通商）
もともとはMacのモニタを飾るインテリア・プログラム、要するに壁紙を作る専用ソフト。ってことはこれを使ってオリジナルの包装紙にしちゃっても全然OKってことだよね！

縁の下のWindows

牧野武文
Takefumi Makino

第4話・写真に刻み込まれた作為と真実

画像による情報の伝達は、受け取った人間の脳裏に抗い難い価値観を植え付ける。たとえそれが事実であろうとなかろうと、ひとたび植え付けられた価値観はその画像と分かち難く結び付いて、映し出される対象自身の存在を規定する。



写真の虚飾と歴史の真実

写真が真実を伝えているという幻想を抱く人は思いがけなく多いようだが、それはまったく幸せな誤解である、という話しから今回の主題に入ろう。結論からいうと、写真は真実からかけ離れた世界なのだ。たとえば、"I shall return"と叫んだマッカーサがフィリピンに再上陸を果たした有名な報道写真があるが、これこそ、真実とはほど遠い。

マッカーサはもちろん軍隊の最高幹部なので、上陸艇から海の中へ降りることを拒絶した。せっかくの降ろしたてのズボンが海水で台無しにされるのを嫌ったのである。しかたなく、上陸艇から砂浜まで板を渡して上陸しようということになったのだが、いざ、上陸という段になって、従軍カメラマンがひとつの提案を持ち出した。「閣下。水の中を歩いていただいた方が迫力が増します」。大統領選出馬を意識していたマッカーサは、快く承諾して上陸をやり直した。こうしてあの有名な力強い報道写真が生まれたのである。

報道という名の作為 あるいはお見合い写真

「そんな戦時中の極端な報道管制で使われたテクニックを引き合いに出されても説得力ないぞ」という読者諸兄は、現代の報道写真の世界でも、アングルを変えることで真実を思い通りにねじ曲げるテクニックがあることをご存じか。疑獄事件で出廷する政治家を撮るときなど、その政治家のふてぶてしさを強調したければローアングルから撮影するのだ。逆に弱々しさを強調したければハイアングルから撮影するといった"操作"は、報道カメラマンたちの間では常識以前の常識になっている。

芸能報道などの世界を見れば、もっと露骨なテクニックがいくらでも使われていることは、今や誰でも知っている「暗黙の了解事項」なのではないだろうか。番組の打ち上げなどで、六本木の店からスタッフとがやがやと出てきた瞬間を撮影して、余計なものをトリミングした上で、「熱愛発覚」などとぶちあげることなど日常茶飯事だ。

さらに通称「タキ」と呼ばれるテクニックもなかなか姑息だ。タキとはフラッシュをたくことで、夜暗いところを歩いているターゲットにいきなりフラッシュを浴びせる技だ。普通は唐突にフラッシュを浴びせられたら、びっくりするのとまぶしいのとで、反射的に腕で顔を隠すポーズをとってしまう。これだけで、なにかやましいことをして、「こそこそと逃げ回っているターゲットをついに激写した」写真に仕上がってしまうのだ。要するに写真というのは、ひどく作為的なものなのである。

ここまで例を引かなくても、お見合い写真など作為の集大成だといえるだろう。撮影し

た写真のネガをつぶさに観察して、肌が荒れているようなところは色を塗ってしまうし、鼻が低ければ影を描いてしまう。ひと昔前は、写真にだまされて結婚してしまう男女も少なくなかったわけだ。

このお見合い写真用に、写真を後で修正する技法は「レタッチ」と呼ばれるのが普通で、割と広く認められている手法だ。しかし、以前は自分で撮影した写真をレタッチしようと思っても、暗室の他にさまざまな機材を買いそろえなければならなかったため、おいそれとは実現しなかったのだが、今では、パソコン＋Photo CDという組み合わせを使えば、このようなレタッチも簡単にできる。

フィルタによるレタッチ

いちばん簡単なのは、フィルタを使ったレタッチだ。露出を間違って写真が白くなってしまったときなど、明るさを増減させて鮮明にすることができる（といっても限度があるが）。面白い使い方としては、色合いを変えてみることだろう。夕焼けの写真で赤を強調してみたり、海の写真で青を強調してみたりすると、現実よりも美しい写真に仕上げることができる。ちなみに、海外旅行の広告写真は、この手のレタッチがかけられているのが常なので、ほんとうに写真通りのきれいな海かどうかは、現地にいくまでわからない。

また、写真それ自体を変形してしまうレタッチも広告写真の世界では一般的だ。いちばんいい例は、マンションの広告写真で、写真全体を広げて部屋が広く見えるように錯覚させる裏技がある。以前はこの用途には、思いっきり広角のレンズで撮影した写真が使われたが、写真の端に歪みが出るのですぐにばれてしまうのだ。あまり考えなしの不動産屋はいまだに広角レンズ技を使っているので、手近の折り込み広告などで確かめてみると結構笑える。



こんな色の海は現実に存在しない。しかし、広告写真としてはけっこう使えてしまう。

モーフィングというレタッチ

「モーフィング」という言葉を一度ぐらいは聞いたことがあるだろう。言葉でわからなければ、子どもがラモスに変態するカレーのコマーシャルと言えば、思い当たるはずだ。モーフィングはもともとアニメーションの中割りをコンピュータで自動的に行うことから発達した技術で、最近ではさまざまな応用分野に進出している。もっとも注目しているのは、警察などの治安関係で、指名手配犯人の過去の写真から現在の容貌を類推する手法が研究されているという。

動画におけるモーフィングは、コマーシャルなどで多用されすぎて、手垢にまみれてしまった観があるが、使い方次第ではまだまだ面白い発見もあるはずだ。従来は、モーフィングムービーを作って、変化する様を見て楽しむのが一般的だったが、これでは見たら終わりの世界でしかない。撮影した2枚の写真をモーフィングして、途中の一枚を抜き出せば、メタモルフォーゼの世界が楽しめる。メタモルフォーゼの感覚は、SF映画などの世界ではお馴染みで、ゴジラはゴリラとクジラのモーフィング中間体である。モーフィングソフトを手に入れた人は、ゴリラとクジラの写真を元に「真性ゴジラ」を作り出していただきたい。他にもハエ男や赤塚不二夫のウナギイヌなどモーフィング的なキャラクタというのは数限りなく存在している。

レタッチソフトを手に入れよう

このようにパソコン＋Photo CDの世界は写真の表現を大幅に拡張してくれる。広告写真の世界では、コンピュータによるレタッチはもはや当たり前の話になっている。写真や映像は見る側が「客観的なもの」と錯覚してくれるので、たやすく見る者をだませるメディアなのだ。こういうと、写真がなにか猥雑なものであるかの発言と取られるかもしれないが、決してそんなことはなく主観が入り込む余地があるからこそ、芸術として成り立っているのだ。実際に写真の登場以前は、絵画が現在で言う写真の役目を果たしていて、空想上の神の絵を見れば、大衆は神が実在するものと安直に信じ込めたのである。写真の登場と同時に、絵画がリアリズムから遊離していったのは、このような事情と決して無関係ではない。

モーフィングや現在流行しているKai's Power Toolなどは、従来の写真レタッチでは不可能な世界だった。ところが今や、パソコンの進化によって、その気になれば誰でも挑戦できるようになったことは慶びにたえない。写真を楽しみとしている方は、ぜひレタッチソフトを1本インストールしておくといいだろう。市販ソフトとしては、Adobe Photoshopにとどめを刺すが,先月号でも紹介したPaint Shop Proなども廉価で高機能のおすすめソフトだ。

キーワード

レタッチ

撮影した写真を焼き付ける前に修正すること。従来は直接ネガを修正する方法が一般的で、職人的な技能と注意深い努力が必要だった。現在では、PhotoCDとパソコンを組み合わせることで、誰でも簡単に行えるようになった。

レタッチソフト

写真修正を主な目的としたソフト。通常のグラフィックツールに比べて、フィルタ類などが充実しているのが特徴だ。市販ソフトではAdobe Photoshopが有名。

フィルタ

レタッチソフトで、グラフィック全体の色調、明度などを変化させる機能。Kai's Power Toolなど、写真の調子を変えることを越えた新しいフィルタが流行している。

モーフィング

2枚の写真を中割りすることで、中間体を自動的に作成する技術。アニメーションを作成するときの中割り自動化のために開発されたが、現在ではさまざまな分野で応用されている。冒頭の画像はウナギとイヌをモーフィングしたウナギイヌ。年老いたラッコという見方もあろうが。

パソコン生活の知恵

文＝安田幸弘
Text: YASUDA Yukihiro
Icon: yoyo rarandays

プログラムマネージャとファインダのコツ

**パソコンは毎日使う道具。道具を使うにはコツがいる。
コツがつかめると道具を使うのがグンと楽しくなる。
これを知っていればパソコンを使うのがもっと簡単に、もっと楽しくなる、
そんなパソコン生活の知恵を集めて紹介していこう。
第1回は、WindowsとMacintoshで最も基本となるプログラムマネージャとファインダについて。**



Windows起動時のちょっとしたワザ

WINDOWS

これは普段、MS-DOSを使っていて、ときどきWindowsを使うユーザーにお勧めの、起動オプションで目的のWindowsアプリケーションを起動する方法だ。要するに、Windowsを起動するWINコマンドのパラメータとして、起動したいアプリケーションのファイル名（拡張子は不要）を添えてやるだけ（ただしアプリケーションがあるディレクトリにパスが通っている必要がある）。

WIN WRITE 〈リターン〉

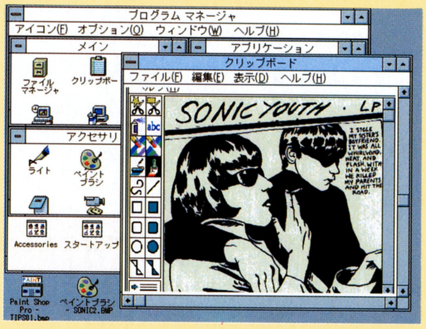
このようにすると、Windowsが起動してプログラムマネージャが立ち上がると、自動的に指定したアプリケーション（この場合はWindows付属のワープロ ライト）が起動する。ちなみに、WINのパラメータに「:」、つまりコロンを指定すると、スタートアップロゴをスキップしてWindowsが起動する。



キー一発で画面表示を記録する

WINDOWS

連日の徹夜で、やっとゲームの最終画面に到達！ ……というとき、画面を記録しておきたいなあと思うかもしれない。そんなときはPrintScreenキー(PC-98ならCopyキー)を押そう。すると、そのときの画面がクリップボードに記録されるので、クリップボードを開いてプリントしたり、ペイントブラシなどにコピーしてBMP形式のファイルにすることもできる。なお、Alt＋PrintScreen(PC-98ならGrph＋Copy)を押せば、現在のアクティブウィンドウだけを記録できるので、用途によって使いわけよう。



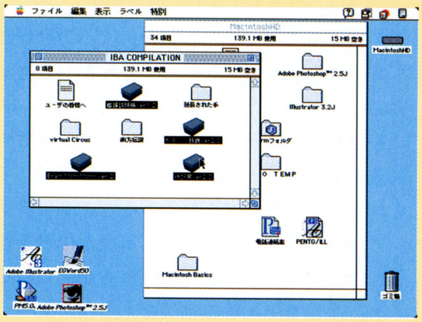
オリジナルの壁紙を作るときなどにもけっこう便利に使える



複数のアイコンを選択する

MAC

アイコンを選択するとき、シフトキーを押しながらアイコンをクリックすると、必要なアイコンをいくつでも選択できる。いくつかのアイコン（ファイル）をまとめてゴミ箱に捨てたい、あるいは、いくつかのアイコンを一気に別のフォルダに移動したいといった場合に便利な基本テクニック。



最後のアイコンを選択したら、クリックした指をはなさずそのままドラッグすること



右手にマウス 左手はキーボード

WINDOWS

Windowsは、キーボードだけでたいていの基本操作ができるようになっている。マウスが使えない場合に、キーボードだけで何とかなる。だが、マウスが使える場合でも、右手にマウス、左手はキーボード、と両手を使って操作した方がスピーディで、効率もいい。実際、Windowsの達人は、たいていこのスタイルだ。で、いろいろなキーを使いわけるのだが、たとえば、Esc（キャンセル）、F1（ヘルプ）、Alt（PC-98の場合はGrph）＋F4（終了）、Ctrl＋Esc（タスクリスト）なんてあたりは基本キー操作として覚えておきたい。特にEscによるキャンセル機能はなかなか奥が深い。各自研究されたし。

主なキーボード操作とその意味

Esc	キャンセル
F1	ヘルプの表示
Alt(Grph)+F4	終了
Ctrl+Esc	タスクリストの表示
Ctrl+C	コピー
Ctrl+X	カット
Ctrl+V	ペースト
Alt(Grph)+Tab	アプリケーションの切り替え



他のフォルダにファイルをコピーする

MAC

別のフォルダにアイコンをコピーしたいとき、ファイルメニューの複写を選んで複写されたアイコンを目的のフォルダにドラッグする……という一年生の時に習った基本操作は



ぜったい
マスターしたい



知ってると
自慢できる

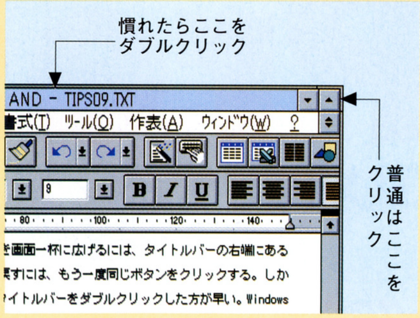


いぶし銀の
ワザ

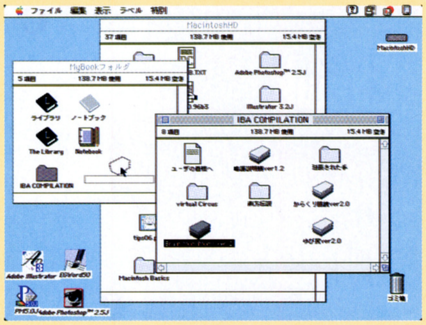


ここまでやって
どうする

最大化ボタンをクリックするより、このタイトルバーをダブルクリックする方がラク



結構うっとうしい。というわけで、Macintoshユーザーも大人になると、アイコンをコピーするときには、optionキーを押しながらコピーしたいアイコンを目的のフォルダにドラッグする。もちろん複数のファイルをコピーする場合もOKだ。

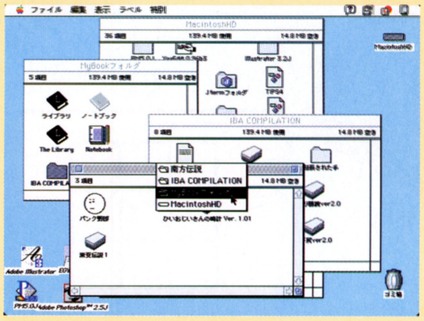


Macを使いたての頃は、コピーと移動の使い分けがうまくできなかったりするもの

上位のフォルダをスムースに開く

MAC

Macintoshのフォルダは、フォルダの中にさらに何段階でもフォルダを作ることができる。コマンドキーを押しながらウィンドウのタイトルをドラッグすると、上位のフォルダに移動することができる。上位のフォルダから下位のフォルダを開くには、フォルダアイコンをダブルクリックすればすむが、下位のフォルダから、上位のフォルダを開く場合に、このテクニックを知らないと、無数のウィンドウと格闘することになる。



ダイアログボックスではよく見かけるやり方だが、フォルダでも使えるのはありがたい

アイコンを素早く登録する

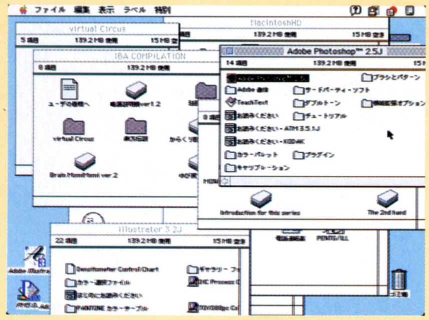
WINDOWS

グループウィンドウに、プログラムアイコンを登録するとき、プログラムマネージャのアイコンメニューで登録のダイアログを表示して……というのが、教習所で教えてくれる登録操作。でも、ちょっとめんどうくさい。ファイルマネージャを使って登録したいファイルを表示させ、それを直接、目的のグループウィンドウにドラッグして登録する。このやり方なら、プログラムでも書類でも、簡単に登録できる。

すべてのウィンドウを一気に閉じる

MAC

ファインダ上であちこちのフォルダを開いて作業をしていると、そのうちに画面中ウィンドウだらけになる。ウィンドウを開きすぎて収拾が付かなくなったら、とにかく全部閉じてしまおう。そのとき、10個も20個ものウィンドウのクローズボックスをいちいちクリックして回るのはスマートではない。オプションキーを押しながらどれか1つのクローズボックスをクリックすれば、すべてのウィンドウを一気に閉じることができる。



こういう状態が一気に片づくと思うとキモチイイ

ウィンドウサイズを切り替える裏ワザ

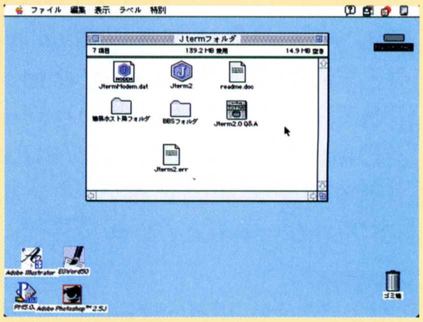
WINDOWS

正統派Windowsユーザーは、ウィンドウのサイズを画面一杯に広げるには、タイトルバーの右端にある最大化ボタンをクリックする。同様に元のサイズに戻すには、もう一度同じボタンをクリックする。しかし、隅っこのボタンを狙ってクリックするよりも、タイトルバーをダブルクリックした方が早い。Windowsのヘビーユーザーで最大化ボタンを狙う人は少ないのではないだろうか。ぜひ知っておきたい基本のワザである。

ウィンドウのOpen＆Close

MAC

オープン・アンド・クローズなんて言葉は聞いたことがない、という読者の方もいるかと思う。恥じることはない。何しろ、たった今、筆者が作った言葉である。ウィンドウを次々とオープンして収拾がつかなくなることが事前に予想される場合は、オプションキーを押しながらフォルダやアプリケーションのアイコンを開く。すると、新しいフォルダやアプリケーションのウィンドウが開いたあとに、アイコンが置かれていたフォルダのウィンドウが自動的に閉じるので、ウィンドウの整理で頭を悩ますこともなくなる。



このテクニックを日常的に使うと、このようにシンプルですっきりしたデスクトップ状況になり、精神衛生上もいい

Presents

GURU9号読者プレゼント



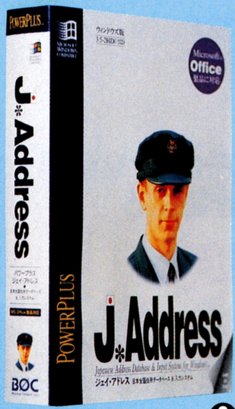
4



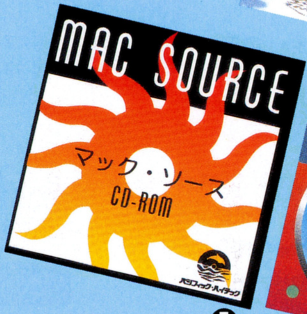
1



2



3



5



6



7



12



11

8





9

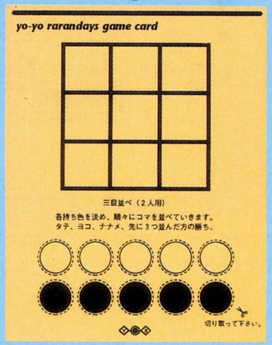


10



13

14



1『kid CAD』(Windows用)/誠和システムズ▶1名
2トナー・インク節約ユーティリティ『TONER TUNER』(Mac用)/誠和システムズ▶1名
3住所データベース＆入力システム
『ジェイ・アドレス』(Microsoft Office用)/文化オリエント▶1名
4『ハイパー・スタック』(Mac用)/パシフィック・ハイテック▶1名
5『マック・ソース』(Mac用)/パシフィック・ハイテック▶1名
6『INFO-MAC IV』(Mac用)/パシフィック・ハイテック▶1名
7CD-ROMケース『MUSIC ON THE MOVE』/新潟キャノテック▶1名
8『絵風蔵カレンダー1995』/NIFTY-Serve"FGRAPHIC"▶5名
9カレンダー『KUNTA』/MIYA-NET(☎048-650-1234)▶5名
10『STRATA』ボールペン/ソフトウェア・トゥー▶2名
11『STRATA』Tシャツ/ソフトウェア・トゥー▶2名
12『DeskStudio』Tシャツ/BUG▶1名
13『神々の怒り』発売記念テレホンカード/ナムコ▶5名
14ポケットゲームなど/ヨーヨーランデーズ▶2名

【応募要項】

アンケートハガキ、あるいは官製ハガキに、『GURU』に対するご意見・ご希望、ご希望商品のプレゼント番号(第1・第2希望)を明記し、下記あて先までご応募ください。締め切りは94年12月31日(当日消印有効)。応募者多数の場合は、抽選とさせていただきます。

【あて先】

〒107　港区北青山3-10-18　北青山本田ビル　㈱翔泳社　『GURU』プレゼント9号

●PC-PAGE GURU READER'S CARDご記入のお願い

本誌をお買い上げいただき誠にありがとうございます。お手数ですが、今後の誌面づくりの参考にさせていただきたいと存じますので、各欄にご記入の上ご返送下さいますようお願いいたします。

料金受取人払

赤坂局承認

2061

差出有効期間
平成8年10月
31日まで

切手不要

107-00

東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
株式会社 翔 泳 社
PC-PAGE GURU
編集部行

PC-PAGE GURU Vol.9 READER'S CARD

このカードの有効期限は1995年3月8日までです.

（ふりがな）
お名前　　　性別 □1.男　□2.女　　年齢　　歳

ご希望の資料請求送付先に○印をつけてください
1）ご自宅　2）会社

ご住所
〒
電話　-　-

会社（学校）名　　　所属部署（学部）名

職種
□1.ソフトウェア技術者　□2.ハードウェア技術者　□3.事務系会社員　□4.営業・販売系会社員
□5.その他技術系会社員　□6.経営管理職　□7.出版・デザイン　□8.自営業　□9.学生　□10.その他

ご希望プレゼント番号
[第1希望　　][第2希望　　]

Q1. パソコンをどのように使用していますか(いくつでも)
(1)個人で使用　(2)会社で使用　(3)使っていない

Q2. パソコン使用歴をお選びください
(1)未使用　(2)　〜半年　(3)　〜1年　(4)　〜3年　(5)　〜5年　(6)　〜10年　(7)10年以上

Q3. 現在使用しているハードウェアをお選びください(いくつでも)
(1)98[MS-DOS上]　(2)98[Windows上]　(3)Macintosh　(4)DOS/V[PC/AT]
(5)TOWNS　(6)Amiga　(7)その他
具体的機種名をお書き下さい [　　]

Q4. パソコンの使用用途をお書きください(いくつでも)
[　　]

Q5. 現在使用しているソフトウェアの製品名をお書きください
[　　]

Q6. 現在所有しているCD-ROMのタイトルをお知らせください
[　　]

Q7. アクセスしているパソコン通信をお選びください(いくつでも)
(1)PC-VAN　(2)NIFTY-Serve　(3)日経MIX　(4)Asahiネット(5)アスキーネット
(6)People　(7)その他

Q8. 今までにGURUを購入したことはありますか.購入したことがあるVol.ナンバーを選び下さい.
(1)今回が初めて　(2)Vol.(1・2・3・4・5・6・7・8)を買ったことがある

広告資料請求システムをご利用下さい。

広告に紹介されている商品について、より詳しい情報を入手するためには本誌の資料請求システムをご利用ください。

Q9. 今月号で面白かったものとつまらなかったものを３つずつあげてください

a)面白かったもの ( ) ( ) ( )

b)つまらなかったもの ( ) ( ) ( )

(1)表紙 (2)ぐるぐるインターナショナル (3)今なら間に合う！ 迷っている人のためのプリンタ・ガイド
(4)新製品ぐるぐるレビュー (5)CD-ROMぐるぐるレビュー (6)Products Release Info

▼大特集 このゲームにハマれ！

(7)新旧お笑いゲーマー対談 (8)次世代ゲーム機がやってきた (9)目からウロコのハードスペック
(10)中村光一インタビュー (11)これで部屋はゲームセンターだ (12)次世代ゲームはパソコンとどう違う!?
(13)素朴なギモン14 (14)次世代ゲーム機の行方 (15)ゲームのコツ教えます (16)パソコンゲーム10連発
(17)ハード周りを整えよう (18)最前線のゲーマーたち (19)魔のフリーゲームソフト
(20)30人のおススメゲーム60本!!

▼連載

(21)Everything is All Right (22)宮沢科学研究所DELUXE (23)とり・みきの大星雲ショー
(24)GURU美容形成外科 (25)超パワーユーザーへの道 (26)人生とパソコンの達人
(27)キッチン・アミーガ・シンク (28)世界迷画劇場 (29)林檎之湯大人百圓猿無料 (30)緑の下のWindows
(31)パソコン生活の知恵 (32)まゆつばサイエンス (33)GAMIN'ON (34)帰ってきた・愛の園 (35)電脳探偵局
(36)脳に効くソフト (37)パソコン本メッタ斬り (38)ぐるぐるランキング(39)ぐるぐるコミュニケーション

Q10. 併読しているパソコン雑誌をお選びください（いくつでも）

（1）月刊アスキー （2）EYE-COM （3）ASAHIパソコン （4）日経パソコン （5）Oh! PC
（6）PC-fan （7）ぱそ （8）日経クリック （9）ハローPC! （10）MAC LIFE （11）Mac Power
（12）Mac fan （13）その他マック専門誌 （14）CD-ROM Fan （15）CD-ROM Magazine
（16）Media Direct CD-ROM Magazine （17）その他CD-ROM専門誌 （18）DOS/V Magazine
（19）その他DOS/V専門誌 （20）THE WINDOWS （21）Windows Magazine （22）その他

Q11. 併読している一般誌をお書きください

[ ]

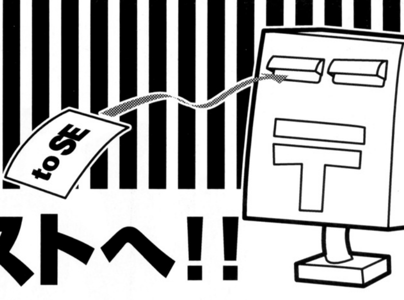
Q12. あなたがパソコンでやりたいことのアイデア、今後取り上げてほしい特集、今あなたがいちばん気になる社会現象、GURUに対するご希望など、何でもけっこうですのでご意見をお聞かせください。

[ ]

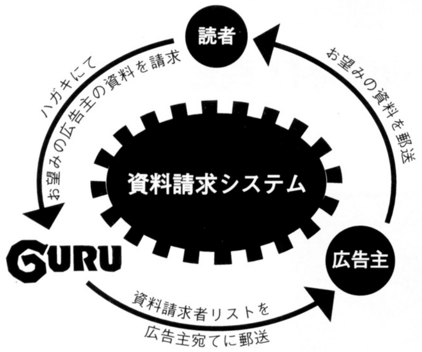
■掲載される広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される場合は□に×印を付けてください

資料請求番号	会社名
A-01□006	インフィニシス
A-02□C04	エスエスケーベル
A-03□008	エフティ技研
A-04□C02	エプソン販売
A-05□007	花王
A-06□107	帝人
A-07□C03	東芝
A-08□026	ボイジャー
A-09□009	マイクロソフトウェアアソシエイツ
A-10□016	横河・ヒューレット・パッカード
A-11□145	ディスクユニオン

資料請求番号	会社名
▼Products Relase Info.	
A-12□R18	アイ・エヌ・エス
A-13□R25	エクセルソフト
A-14□R14	エスアンドエス
A-15□R15	エスアンドエス
A-16□R19	NECホームエレクトロニクス
A-17□R20	NECホームエレクトロニクス
A-18□R05	カノープス
A-19□R07	カノープス
A-20□R12	カメオインタラクティブ
A-21□R21	KUKI
A-22□R22	KUKI
A-23□R10	サンアイヴィクトリー
A-24□R16	システムソフト
A-25□R04	テクサインターナショナル
A-26□R11	テクニカルソフト
A-27□R23	東芝EMI
A-28□R08	ニコンシステム
A-29□R01	日本ディジタルイ・クイップメント
A-30□R13	パーソナルメディア
A-31□R09	ヒサゴ
A-32□R02	日立製作所
A-33□R17	マイクロマウス
A-34□R24	マルチソフト
A-35□R06	ヤノ電器
A-36□R26	ヤノ電器
A-37□R03	ロジテックパシフィック



興味を持ったら今すぐポストへ!!

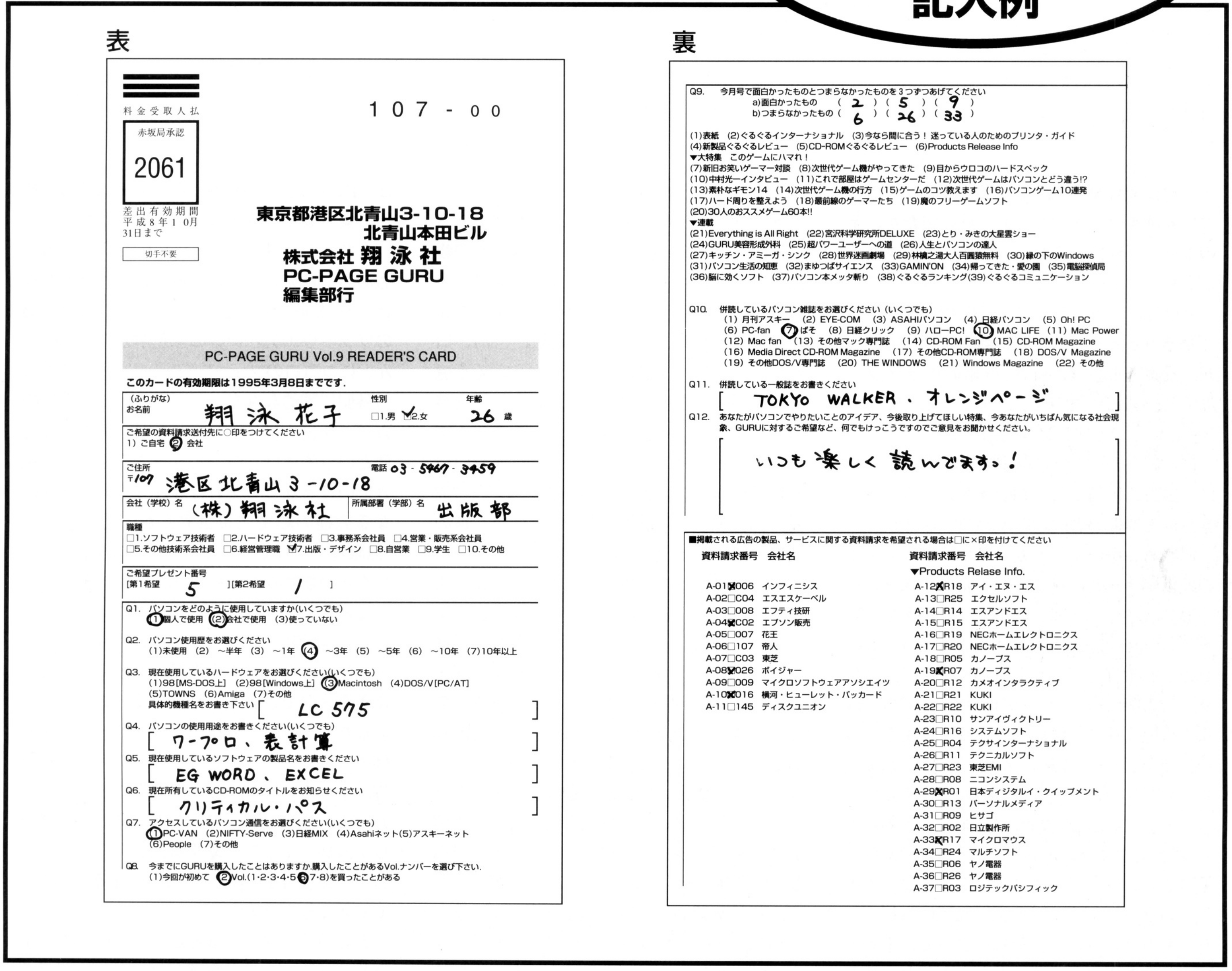


広告資料請求システムをご利用下さい.

広告に紹介されている商品について，より詳しい情報を入手するためには本誌の資料請求システムをご利用ください．本誌綴じ込みのPC-PAGE GURU READER'S CARDに必要事項をご記入のうえ，ご請求ください．広告主からパンフレットなどの情報が提供されます．

●掲載される広告の製品サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に×印をつけて下さい．
●氏名のフリガナ，電話番号，ご住所の番地まで正確にご記入ください．

PC-PAGE GURU READER'S CARD 記入例



表

料金受取人払
赤坂局承認
2061
差出有効期間
平成8年10月
31日まで
切手不要

107-00

東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
株式会社 翔泳社
PC-PAGE GURU
編集部行

PC-PAGE GURU Vol.9 READER'S CARD

このカードの有効期限は1995年3月8日までです．

(ふりがな) お名前 翔泳花子　性別 □1.男 ☑2.女　年齢 26 歳
ご希望の資料請求送付先に○印をつけてください
1) ご自宅 ②会社
ご住所 〒107 港区北青山3-10-18　電話 03-5467-3459
会社（学校）名 (株)翔泳社　所属部署（学部）名 出版部
職種
□1.ソフトウェア技術者 □2.ハードウェア技術者 □3.事務系会社員 □4.営業・販売系会社員
□5.その他技術系会社員 □6.経営管理職 ☑7.出版・デザイン □8.自営業 □9.学生 □10.その他
ご希望プレゼント番号
[第1希望 5][第2希望 1]
Q1. パソコンをどのように使用していますか(いくつでも)
(1)個人で使用 (2)会社で使用 (3)使っていない
Q2. パソコン使用歴をお選びください
(1)未使用 (2) ～半年 (3) ～1年 (4) ～3年 (5) ～5年 (6) ～10年 (7)10年以上
Q3. 現在使用しているハードウェアをお選びください(いくつでも)
(1)98[MS-DOS上] (2)98[Windows上] (3)Macintosh (4)DOS/V[PC/AT]
(5)TOWNS (6)Amiga (7)その他
具体的機種名をお書き下さい [LC 575]
Q4. パソコンの使用用途をお書きください(いくつでも)
[ワープロ、表計算]
Q5. 現在使用しているソフトウェアの製品名をお書きください
[EG WORD、EXCEL]
Q6. 現在所有しているCD-ROMのタイトルをお知らせください
[クリティカル・パス]
Q7. アクセスしているパソコン通信をお選びください(いくつでも)
(1)PC-VAN (2)NIFTY-Serve (3)日経MIX (4)Asahiネット(5)アスキーネット
(6)People (7)その他
Q8. 今までにGURUを購入したことはありますか.購入したことがあるVol.ナンバーを選び下さい.
(1)今回が初めて (2)Vol.(1・2・3・4・5・6・7・8)を買ったことがある

裏

Q9. 今月号で面白かったものとつまらなかったものを3つずつあげてください
a)面白かったもの (2) (5) (9)
b)つまらなかったもの (6) (26) (33)

(1)表紙 (2)ぐるぐるインターナショナル (3)今なら間に合う！迷っている人のためのプリンタ・ガイド
(4)新製品ぐるぐるレビュー (5)CD-ROMぐるぐるレビュー (6)Products Release Info
▼大特集 このゲームにハマれ！
(7)新旧お笑いゲーマー対談 (8)次世代ゲーム機がやってきた (9)目からウロコのハードスペック
(10)中村光一インタビュー (11)これで部屋はゲームセンターだ (12)次世代ゲームはパソコンとどう違う!?
(13)素朴なギモン14 (14)次世代ゲーム機の行方 (15)ゲームのコツ教えます (16)パソコンゲーム10連発
(17)ハード周りを整えよう (18)最前線のゲーマーたち (19)魔のフリーゲームソフト
(20)30人のおススメゲーム60本!!
▼連載
(21)Everything is All Right (22)宮沢科学研究所DELUXE (23)とり・みきの大星雲ショー
(24)GURU美容形成外科 (25)超パワーユーザーへの道 (26)人生とパソコンの達人
(27)キッチン・アミーガ・シンク (28)世界迷画劇場 (29)林檎之湯大人百圓猿無料 (30)縁の下のWindows
(31)パソコン生活の知恵 (32)まゆつばサイエンス (33)GAMIN'ON (34)帰ってきた・愛の園 (35)電脳探偵局
(36)脳に効くソフト (37)パソコン本メッタ斬り (38)ぐるぐるランキング(39)ぐるぐるコミュニケーション

Q10. 併読しているパソコン雑誌をお選びください（いくつでも）
(1) 月刊アスキー (2) EYE-COM (3) ASAHIパソコン (4) 日経パソコン (5) Oh! PC
(6) PC-fan (7) ぱそ (8) 日経クリック (9) ハローPC! (10) MAC LIFE (11) Mac Power
(12) Mac fan (13) その他マック専門誌 (14) CD-ROM Fan (15) CD-ROM Magazine
(16) Media Direct CD-ROM Magazine (17) その他CD-ROM専門誌 (18) DOS/V Magazine
(19) その他DOS/V専門誌 (20) THE WINDOWS (21) Windows Magazine (22) その他
Q11. 併読している一般誌をお書きください
[TOKYO WALKER、オレンジページ]
Q12. あなたがパソコンでやりたいことのアイデア、今後取り上げてほしい特集、今あなたがいちばん気になる社会現象、GURUに対するご希望など、何でもけっこうですのでご意見をお聞かせください。
[いつも楽しく読んでます。!]

■掲載される広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される場合は□に×印を付けてください

資料請求番号 会社名
A-01☒006 インフィニシス
A-02□C04 エスエスケーベル
A-03□008 エフティ技研
A-04☒C02 エプソン販売
A-05□007 花王
A-06□107 帝人
A-07□C03 東芝
A-08☒026 ボイジャー
A-09□009 マイクロソフトウェアアソシエイツ
A-10☒016 横河・ヒューレット・パッカード
A-11□145 ディスクユニオン

資料請求番号 会社名
▼Products Relase Info.
A-12☒R18 アイ・エヌ・エス
A-13□R25 エクセルソフト
A-14□R14 エスアンドエス
A-15□R15 エスアンドエス
A-16□R19 NECホームエレクトロニクス
A-17□R20 NECホームエレクトロニクス
A-18□R05 カノープス
A-19☒R07 カノープス
A-20□R12 カメオインタラクティブ
A-21□R21 KUKI
A-22□R22 KUKI
A-23□R10 サンアイヴィクトリー
A-24□R16 システムソフト
A-25□R04 テクサインターナショナル
A-26□R11 テクニカルソフト
A-27□R23 東芝EMI
A-28□R08 ニコンシステム
A-29☒R01 日本ディジタルイ・クイップメント
A-30□R13 パーソナルメディア
A-31□R09 ヒサゴ
A-32□R02 日立製作所
A-33☒R17 マイクロマウス
A-34□R24 マルチソフト
A-35□R06 ヤノ電器
A-36□R26 ヤノ電器
A-37□R03 ロジテックパシフィック

お問い合わせ先

株式会社翔泳社 出版局広告課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル TEL:03-5467-3459

GURUGURU R

まゆつばサイエンス

文＊川崎和哉



人間はいつか死ぬ。本当にそうだろうか。科学がどんどん進化して新しい生命を作り出したり、老化を防いだりしていく果てには、不老不死があるのでは？ 少なくとも、精神だけを生き続けさせる方法があるんじゃないだろうか。

哲郎は銀河鉄道999で、不死身のサイボーグの身体を手に入れるために旅に出たが、その旅程で、永遠の生命よりも尊いものがあることを知るようになる。

死体を冷凍保存し、未来の医療技術によって蘇ろうとする試みは既に商売になっているが、それを伝えるテレビ番組のキャスターは、「愚かしいことをする人もいるもんですねえ」というニュアンスを匂わせる。

『アルジャーノンに花束を』のチャーリーは、脳外科手術で高い知能を手に入れたが、同時に人間の心の醜さを思い知らされる。

どうも、不老不死とかサイボーグっていうのは世間体が悪いみたいだ。特に、脳をいじくるのはタブー性が強い。古今東西を問わず、「天から与えられた生命をまっとうするのが正しい生き方だ」とする奇妙な自然崇拝がある（自殺＝悪というのもそうだ)。でも、ほんとにそうか？ 僕はずうううっと生きていたいと思うぞ。時間、全然足んないもん。で、わりとIQ低いから（←事実)、高くしたいし。これ、素直な人間の願いなんじゃない？

“精神のダウンロード”という概念がある。要するに、脳ミソの中身＝ソフト・ウエア＝ココロをコンピュータの記憶装置にコピーしちまおうということ。それによって、不老不死の生命を手に入れることができるというのだ。僕のようなインチキ・ライターが寝言いってるだけならかわいいのだが、そういうことをレッキとした学者のセンセイが考えてるんだから狂ってる。そんなガイキチ博士の親玉と言うべき存在が、カーネギー・メロン大学のハンス・モラヴェック。モラヴェック先生はAI（＝人工知能)、AL（＝人工生命)、ロボット工学などなどの研究の中から、そう遠くない将来に、生命の進化は高度な知性を持ったロボットに乗っ取られる、ともちろん本気で予言している。そのとき人間は、ココロをロボットのコンピュータに移植されて、“究極の知的機械”の競争者になるという。彼の著書『電脳生物たち』の中には、脳のダウンロード手術の情景まで描かれてたりするが、大学を追われないのかこっちが心配だ。

こうしたモラヴェック先生の仮説には、進化論のイカしたガイキチ博士＝リチャード・ドーキンスの理論が（たぶん）影響を与えてる。日本では数年前に誤解された『利己的な遺伝子』ブームみたいのがあったが、ドーキンス先生の仮説の中で僕がもっとも衝撃だったのは、“ミーム”の概念だ。おおざっぱに解釈すると、“ミーム”というのは文化の遺伝子。図書館やデータベースの中に蓄積されて、口頭や印刷や通信でコピーされていく。「人間の脳は、ミームの住みつくコンピュータである」とドーキンス先生はかっちょいいこと書いている。で、モラヴェック先生なんかは、DNAによる進化が、このミームによる進化に乗っ取られると考えているわけだ。

もちろん、“精神のダウンロード”にはムリもある。自分のコピーが無数にとれるとなると、自己同一性が崩壊しないか？ 自分＝脳のソフトウエアというのは正解か？ 脳はほんとにココロのプラットフォームか？（心は脳の外側に霊的な存在としてあると脳生理学のガイキチ博士は言う）などなど。東大の坂村健という先生は、コンピュータの中だけで生きていけるなら、それはなんでも思い通りになる究極の願望充足世界だが、そんなもの「無限ループしてしまったバグプログラムと同じぐらい無意味」とキツいこと言ってる。

けどさ。うきうきするじゃあないですか。もし、“精神のダウンロード”が可能になったら、僕らは今よりも全然早い速度でしかもマルチタスクで、考えたり、コミュニケーションしたりできる。光ケーブルを通って一瞬で外国に行くことができる。電波で月にも行ける。だって、“僕”は“データ”なんだもん。WWWでネットサーフィンなんて、しょぼいしょぼい。そして、愛する人とデータを統合して、文字通り永遠に“1つ”になることだってできてしまうのだ。

ところで、マシンはどこのがいいんでしょうね。アップルのならアップ・グレードできるかもなあ。

GURUGURU R

GAMIN'ON

SATOH DAI
佐藤大



受け手が感じる本当の次世代とは？

最終回のゲーミン・オン。今までゲームにチューン・オンする前に考えておきたいことを《批評》《奥様》《ファッション》をキーワードに考えてきたが、最終回はゲームを真正面から考えるために話題の《次世代》をキーワードに考えてみたい。

さて、現在一般誌の誌面でも取り上げられ、マルチメディアと同じ頻度と意味を持って使われている《次世代》の実体とは何でしょうか。……簡単に報道の状況から見ると16ビットマシン（スーファミ、メガドラ）の次に出てきた32ビットのマシン。または、従来のようなROMカートリッジではなくCD-ROMをソフトフォーマットに使っている家庭用ゲームマシン……というところで落ちつくと考えていいでしょう。まぁ、そういうハードな面を作り手の目線で考えると、確かに次の世代のゲームマシンということにはなるんだろうけど。実際の受け手にとってこの《次世代》は、本当に次の世代を実感させてくれるマシン群なんだろうか。

やはり受け手にとっては、ソフトが大事ということで、次世代という名目で発売されるソフトのラインナップを見てみると、既に発売されているアーケードやパソコンからの移植、又は、ハードの特性である3Dポリゴン表現をなんらかのカタチで絡めただけの普通のゲーム……ちょっと意地悪に書いてみたが、実際そういう印象しか持てない。次を感じさせる新しさが何とは断言はできないが、ゲームをただポリゴンにするのだけでは、何も新しくないのは受け手も作り手も充分知っているハズではないだろうか。

少々強引ではあるが、単純に受け手としての僕が考える《次世代》のビジョンを、ちょっと書いてみたい。本当の意味で家庭用ゲームマシンが、うーん次世代だな、と感じるのはやはりゲームへの参加の仕方という要素が絡んでくるのではないだろうか。そうするとやはり、次世代といって現在までに発表されているスタンドアローンのソフトでは、根本的に８ビット時代のマリオやドラクエと変わっていない気がするのだ。しかし、たとえばドラクエに出てくるすべてのキャラクターが、何処かに存在する自分と同じような立場のキャラだったら……？　今まで、プログラマーが考えたキャラクターに囲まれてゲームを楽しんできた僕たちは、その時初めて作り手も受け手も計算していなかった事件に遭遇することができそうだ。そう、ゲームが本当の意味で次の世代を迎えるには、スタンドアローンではなくネットワークされた部分が必要不可欠なのだ。ネットワークと言えばパソコンの世界。もちろんパソコンでは、ネットワークされたそういうゲームが昔から行なわれてきた。ただ文字ベースの世界だったために、想像力や読解力が必要とされていて、あくまでアンダーグラウンドな世界での話だったのだ。

では、１つの好例を紹介しよう。《DOOM》は、簡単にいうとアクション＆シューティング・ゲーム。主人公の目線で3D表現のダンジョンを進みながら出てくる生物すべを倒してゆくという単純なゲームである。このゲームが、もしスタンドアローン（実際スタンドアローンでもできるが、どうも練習という感じ）だけのモノだとたら普通のゲームで終わっていただろう。しかし、これはネットワーク上での参加が可能なゲームである。不特定多数の自分以外のキャラクター（敵）の中には、自分のように何処かからこの世界に足を踏み入れた人間がいるのだ。その敵を倒した時の快感は、今まで対戦ゲーム等で味わうしかなかった悔しがる（感情を持った）人間を倒す快感である。

テレビゲームは《ポン》（1972年）の昔から、人間同士の闘いから始まった。ハードの関係でスタンドアローンの時代を長く過ごしてきたが、ネットワークでドラクエ規模の世界観を持つゲームができるようになりつつある。パソコンのネットワークゲームにこそ、言葉遊びではない本当の《次世代》があるような気がしてならない。

もう僕たち受け手は、キレイな絵やキレイな音に次世代を感じたりはしない。そう、この《DOOM》には、言葉も読解能力もいらない。ただダンジョンをくぐり、誰かに倒されずに誰かを倒す、ルールはそれだけだ。このダンジョンの向こうに本当の次世代を楽しむ僕たちの姿がある。ゲーミング・オン！

GURUGURU R

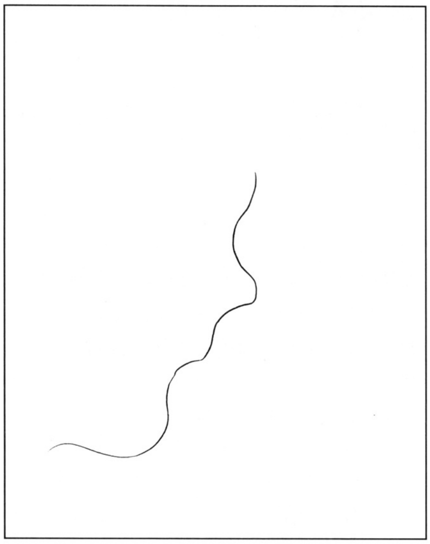
帰ってきた 堂々新連載!!

愛の園

AI no SONO

愛の伝導師＊こじままさき

**しかしなあ、陰毛って「ヤラシい」か？
俺にとっては別にヤラシくもなんともないぞ。
「日本もポルノが解禁されれば」なんていう
短絡思考の発情野郎はただの馬鹿だ。
それにしても、『PENTHOUSE・JAPAN』とは…**



ここ数年のメディアの動きのなかで最もデカいニュースといえば、それは当然マルチメディアの台頭でもウィンドウズの登場でも『GURU』の休刊でもなく、一連の陰毛解禁・ヘアヌードの大ブームであるといえる。たとえば５年前に、今日の陰毛ラッシュを予想し得た者など、たぶんひとりもいないだろう。警視庁の上層部でいったいどのようなやりとりがあったのかは定かではないが、とりあえず陰毛は、パンツの中から陽の当たるメディアの表舞台へと進出することを許された。

そして今、本屋を覗けば、雑誌や写真集のコーナーはそれこそ陰毛まみれのとんでもない状況、というのは周知（…今「しゅうち」ってワープロで打ったら「羞恥」って出ちゃいました。するどいぞ富士通OASYS！）のとおりである。

しかしなあ、陰毛って「ヤラシい」か？俺にとっては別にヤラシくもなんともないぞ。少なくとも今は。

そう、陰毛は昔はたしかにヤラシかった。というか、本当はそんなものヤラシくもなんともないんだけど、それが国家によって「猥褻である」と定義され、法によって隠蔽されてしまうことによって、「ヤラシいもの」であると錯覚することができた。それはもしかして、とても幸福な時代だったと思う。だってさあ、本当は別になんでもない陰毛なんかに対して、ドキドキして胸をときめかせることができたんだから。「日本も早く欧米なみにポルノが解禁されればいいのになあ」なんていう短絡思考の発情野郎はただの馬鹿だ。だって裏ビデオだって裏本だって、その気になれば誰でも（小学生だって！）買える。しかも裏ビデオなんて今や一本1,500円だ。たとえ内容が同じビデオでも「社会に容認されて街中に溢れる、表（以前は裏だった）ビデオ」と「禁止されたイケナイものとしての裏ビデオ」のどちらが興奮度が高いか、ちょっと考えれば誰だって分かるというもんだ。

そう、今はまだいい。物珍しさと、本当はもうすでに壊れてしまった幻想によって、まだもう少しの間はこの「エロ」をナメきった陰毛ブームは続く。でも「猥褻じゃない」というお墨付きをもらったヘア写真は、あくまでも「キレイ」であったり「芸術」であり（…一部例外もあるけどね！）、当然その奥の「中身」は見えちゃダメ。こんな状況じゃ、そのうちみんな気づいてしまう。気づかなくたって、すぐに飽きる。そしてさらにその次の「禁忌」が見たくなるってだけのことだ。

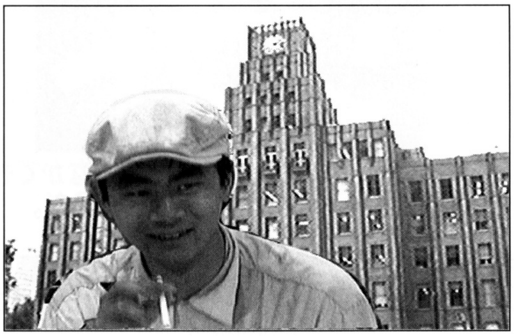
さて、限りある地球資源を節約すべく、地球的規模で人類の未来を展望するパソコン誌『GURU』が休刊するというこのご時世に、新たに創刊する雑誌がある。それは『PENTHOUSE・JAPAN』。ペントハウスといえば日本でも以前某社から刊行されているが、地球資源を守ろうという見地から一度廃刊になった過去がある。それがこの陰毛ブームで、柳の下の何百匹目かのドジョウを狙えとばかりに、陰毛系に積極的なぶんか社が版権を買い取り、新装刊させるという。たんに浅ましいだけのどうでもいいことではあるが、今回紹介するのはその前哨戦として発売されたCD-ROM、『PENTHOUSE INTERACTIVE VIRTUAL PHOTO SHOOT Vol.1<日本語版>』だ。

これはペントハウスの３人のモデルをシミュレーション撮影するゲーム、ということだそうだが、凄いぞこれ。当然絡みは一切なし・全てBGM＆吹き替え・ボカシ有りのヘア無し。ペントハウスの知名度に頼っただけの魂胆も見え見え。これがオリジナルなのか外国からの輸入なのかは知りませんが、もしこれが海外で人気だとすれば（まあそんなことは絶対ないと思うけど）、外人の頭って猿だよ猿！　ちなみにパッケージには豪華な金箔押しでタイトルが入っているのだが、裏ジャケで「Virtual」の「t」が抜けてるぞ。やっぱり猿だな、ペントハウス。ははは…。



電脳探偵局
第四回「ボイタ法の謎」

文＝安田理央（NIFTY ID:MXC03136）



ネットをうろつく楽しみのひとつに掲示板ウォッチングがある。ナンパだの裏ビデオ販売だの宗教の勧誘だのと、人間の様々な欲望がデジタルデータ化され、ズラリと列記されているその光景は何とも刺激的だ。で、掲示板ウォッチャーたちの間で最近注目されているのが、「ボイタ法」についての書き込みである。石田一郎（仮名）さんという人がボイタ法の素晴らしさを毎日のように書き込んでいるのだが、ボイタ法がなんなのかは全く説明がない。しかもその文章は難解にして前衛的。読めば読むほど謎が深まり、ボイタ法への興味が増大するばかり。ボイタ法とはいったいなんなのか？

●

2　******** 10/19　54 ボイタ法
石田　一郎　　　検索キー：教えます
ボイタ法はとても素晴らしい方法です。当センターの石川ＰＴがおりまして私石田のしてきたケースを全部良くしようということです。私石田は話が出来ないので黙って応援するだけです

●

23　******** 10/05　8 ﾎﾞｲﾀ法
石田　一郎　　　検索キー：教えます
ﾎﾞﾊﾞｰｽ法をしているかた一度ﾎﾞｲﾀ法に切り替えてはどうでしょうか
私石田はボイタ法で失敗しました。けれどﾎﾞﾊﾞｰｽの人がいてカバｰしてくれる事になりました。94/12/01からです。みなさんがんばって訓練にはげんでください。

●

＜９８年の鮮烈な歴史＞さん（すげえハンドル）主催のホームパーティ（以下、ＨＰと略す）、「NIFTYBBS,モニタリングセンター研究会」は、掲示板ウォッチャーのためのＨＰだ。ここでもボイタ法の謎は盛り上がり、すっかりボイタ法の虜になってしまったようである。

＜９８年の鮮烈な歴史＞さんは、直接石田氏にコンタクトを取るなどしてボイタ法研究に励んでいる。

彼の調べたところによると、ボイタ法はどうやら小児マヒの身体障害者の方のためのリハビリ法のひとつらしい。そして石田氏はかなりの高齢者であり、ほとんど喋ることもできない状況だという。それでも彼は毎日休むことなくニフティにアクセスし、「ボイタ法」の素晴らしさを世に広めようと書き込みを続けているのだ。うーん。ここにも壮絶な人間ドラマがあったのだなぁ。こうなると、もうボイタ法がなんなのかなんてどうでもよくなってくる。がんばれ石田さん。がんばれボイタ法。

＜９８年の鮮烈な歴史＞さんは、こうした研究の成果を「NIFTY BBS研究会通信」というオンラインマガジンで発表しているので、興味を持った方は読んでみて欲しい。同紙は掲示板などで手に入れることができる。

しかし、この「NIFTYBBS,モニタリングセンター研究会」というＨＰ自体も面白い。ボイタ法研究が一段落した後も、掲示板ウォッチャーたちが様々な「興味深い掲示」を収集し、その成果を公開しあっている。ハッキングしたらしいＩＤで「殺すぞ坂本」なんてメッセージを（しかも坂本氏の住所入りで）300Ｍｅｓもアップしてた事件なんてのもあったようだ。こうした「興味深い掲示」はモニタリングセンターが発見次第削除していってしまうので、掲示板ウォッチャーはモニタリングセンターよりも早く目的の獲物を発見し、ダウンロードしていかなければならないのだ。がんばれ掲示板ウォッチャー。

でもこのＨＰを覗いた後って、ついつい掲示板を回遊したくなっちゃうんだよね。いつかは僕もイカした掲示を捕獲して、ここに発表してみたいものだ。

NIFTYBBS,モニタリングセンター研究会
ID:MXA00342,PASS:BBSJUNK!





脳に効くソフト

**日本語というのは、世界の国の言葉のなかでも
覚えにくいものの筆頭にあがるそうだ。
今回はベルリッツ社が監修をしている
「ビジネス旅行者のためのサバイバルソフトウェア 日本語」を取りあげる。
いったいどんな日本語を教えてくれるのだろうか。**

文=深沢英次

さっそく起動してみたが、画面が変わるたびにドラの音が鳴るわ、主人公のビジネスマンに日本語を教える先生が浮世絵のサムライだわで、このさきどんな日本語を教えてもらえるのか、なかなか期待を持たせてくれた。

CD-ROMには、ケーススタディでの日本語会話の練習、日本に関するクイズやチューター式のゲーム、ローマ字表記による英和・和英辞典などが収まっている。で、ひととおりのシーンを見てみたのだが、もっとキッチュなものを期待していた私はかなり肩すかしを食らった。よくできているのだ。場面設定に無理なところもままあるし、グラフィックは相変わらずの東洋趣味なのだが、肝心な日本語の部分に関しては発音や会話の内容もとくに無理がなく、真面目に丁寧に作られている。『宝島』の「VOW!」風のガジェットなものを期待してこのソフトを持ってきた担当編集者のもくろみは、もろくも崩れさったのだ。

先日見た外国人向けの日本語教材は文例がひどく、たとえば「また憤怒が起こっても、その憤怒意識の惰力化と共に化学分解的に霧散して了う」なんていうコトバがやたらと出てきて、書いたヤツの顔を見てみたいと思ったものだが、こちらはそんなことはなかった。少なくともきちんと会話が成立している(そんな程度で感心してちゃいかんのだが)。

キモノやカブキやゲイシャが出てくるのは相変わらずだが、日本人だって「中国人はみんなウーロン茶を飲んで太極拳をやっている」と思っているから、文化の誤解という意味では五十歩百歩だ。

何年か前にTVで、六本木を歩く女の子たちに世界の白地図を見せ、イギリスとキューバとニュージーランドを指さしてくださいという番組を見たことがある。驚いたことに、ほとんどの女の子たちは全滅であった。キューバはともかく、イギリスやニュージーランドすら指さすことができないのだ。しかし考えてみれば私だって、自分で足を運び出すまでは、香港や台湾がどこにあるか、白地図で指さすことはできなかった。情報過多の社会だと言われるけど、私たちは自分の生活に直接関係のないものをどんどん切り捨てて生活しているのだろう。

私は英語がまったく出来ないが、仕事やら遊びやらで年に何回か飛行機に乗るようになった。で、仕方なく中学2年生以下の英語や幼稚園児以下の広東語を使って旅を続けるわけだが、どこへ行っても現地のヒトに「それだけ話せれば大丈夫だよ。自信を持ってどんどん話に参加しな」と言われる。相手の言う言葉の10%わかるかどうかと言う状態なのに、それで実際1カ月くらい海外にいても何とかなってしまうものなのだ。

私たちは『VOW!』に載っているようなおかしな日本語を見て笑っているが、日本人の生活の中で使われてる「変なエイゴ」は、たぶんもっとたくさんあるのだろう。

このベルリッツが出している日本語のソフトを、私は「笑う」ことはできなかった。アメリカ人のなかには日本を中国の一部だと思っている人もかなりいるようだが、私はそれも笑うことが出来ない。文化の誤解を笑えるには、私たちはまだまだ勉強不足なのではないか。そういったことを笑えるようになるために、私はもっともっと世界のことを知りたいと思うのであった。そのためにも、とりあえず香港に行ってヤムチャが食べたい。

さて、残念ながらこの連載も今回でおしまいになってしまった。私がコンピュータを触りだした頃、ソフトウェアと言えばゲームかワープロ・表計算・データベースくらいなものであった。しかしこの連載で紹介してきたように、ソフトウェアはもうそんな次元を超えたところにある。プログラムを通して、私たちは開発者の性格や思想に触れることができる。ソフトウェアはもう立派な「メディア」なのだ。この先、思いもよらなかったソフトが私たちの脳を楽しませてくれるだろう。うーん、楽しみではありませんか。そうそう、ついでだが私は本業で『ワイアード日本版』のDTPテクニカルディレクターをやってますんで、これからはそちらもよろしくね。

『BERLITZ for Business "Japanese" Survival Software For The Business Traveler』
Mac・Windows両対応　20,000円　発売元：シエラオンライン（TEL 03-5261-4423）

GURUGURU R

パソコン本メッタ斬り

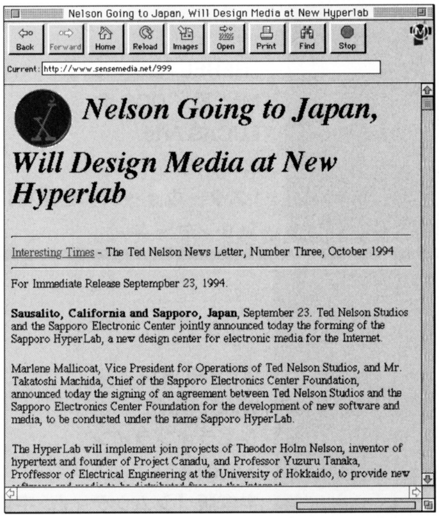


文／伴尾均

早すぎた幻視者、テッド・ネルソンを追え

**テッド・ネルソンという「早すぎた男」をご存じだろうか。
60年代にハイパーテキストという言葉を発明し、70年代には
パソコンが個人を解放することを説き、
さらに、世界中が結ばれた電子出版システム、Xanaduを計画した。
彼の考えはことごとく実現されつつあるが、自身はさほど有名ではない。
しかしここにきて、1980年の著作がようやく翻訳されたのだ。**

『リテラリーマシン　ハイパーテキスト原論』テッド・ネルソン著
竹内郁雄・斉藤康己監訳／ハイテクノロジー・コミュニケーションズ訳／2,800円（税込）／アスキー発行



「教会に反旗を翻せば異端として迫害され、政府に刃向かえば革命分子と見られる。学会に従わなければ山師と呼ばれ、教育システムに反抗すれば落ちこぼれる。型にはまらない限り、拒否されるのだ。ところが皮肉なことに、このような営みのなかから新しい道具が誕生した。これは、従来の型や枠組みを取り払ってしまう力を秘めた新しい道具であり、システムである」。ようやく翻訳の出た『リテラリーマシン』（1980年）のこのくだりを読んで、どうしようもない苛立ちを感じてしまうのは、現在の日本の居心地が悪すぎるせいだろうか？

今となっては翻訳が手に入らなくなってしまった『ホーム・コンピュータ革命』（77年）のなかで、テッド・ネルソンは「ワンパーソン・ワンコンピュータ」時代の到来を説いている。パソコンという略語が定着していなかったからか、パーコンと訳されているあたりに時代を感じるが（翻訳は80年）、家電売場にパソコンが並ぶようになった現在、15年以上前からそれを予言していた人がどれほどいたことか。今だって高倉健や大地康雄や岸部一徳がマウスを操る姿をCMで見せてはくれるけど、実際にそれを何に使うかというあたりは、誰も答えてくれない。

『コンピュータ・リブ』（74年）でパソコンが個人を解放することを誰よりも早く説いたのは、やはりテッド・ネルソンだった。ジョブスとウォズの二人のスティーブはそれをスローガンにしたマシンを作り、砂糖水売りのスカリーがそれを広告コピーに仕立てて成功した。すでに60年代にハイパーテキストという言葉を発明したのに、ビル・アトキンソンのハイパーカードによってその言葉に触れた人のほうが多いだろう。壮大なビジョンも現実のプロダクトにはかなわないってことか。実現してナンボの世知辛さ。

『リテラリーマシン』は「世界中がリンクで結ばれた電子的出版システム」Xanaduプロジェクトの計画書である。マクドナルドでポテトを注文するように、コンピュータ上の図書館のカウンターで情報を注文する時代に向けて、経営計画さえ練っている。ところがインターネット上で爆発的に増殖しているWWWが、Xanaduより先に理想郷を実現してしまいそうな気配である。「引用と著作権と利益配分」というXanaduの真骨頂も、電子決済システム等の開発によってインターネット上で実現してしまうだろう。それでもコンピュータは社会からはみ出した人間を救ってくれるツールであると信じて、本当の出版の自由ってものを教えてくれる。

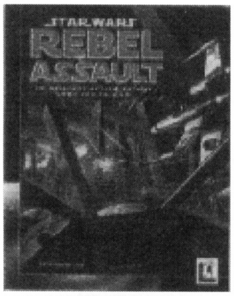
「個人に出版の自由を」とうたいあげたDTPは確かに魅力的だったが、流通までは面倒を見てくれなかった。出版という行為の手前で止まってしまって、電子清書機械か印刷屋の下請けと化してしまっている。流通までをシステムに折り込むことでXanaduは出版の自由を実現する予定だったのが、情報流通の革命であるインターネットが一足先に実現してしまうだろう。「Mosaicこそ国際情報ネットワークでの最強の情報ツールだ」とビジネス雑誌は書きたてる。はい、ビジネスですか、そりゃようござんした。

時代はテッド・ネルソンを追いかけるように進んでいるのに、誰もテッド以上のビジョンや法螺や予言を聞かせてくれない。光ファイバーやハードが整備されれば、マルチメディアの時代がやってくると信じて皮算用している人もいる。でも、そこで見せてくれる世界は20年前の科学雑誌の無味乾燥な未来を一歩も出ていない。パソコンが家庭に入ったときの利用法がわからないから、とりあえずテレビをくっつけちゃえってのがマルチメディアだったりするのだ。ビジョンなき123兆円マルチメディア市場なんてクズだぜ。

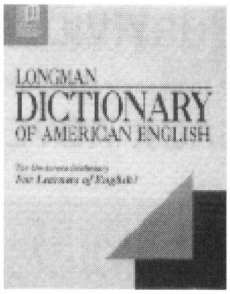
早すぎた幻視者ってのは名誉な称号なのだろうか。そして今、「不良のためのコンピュータ白書」でスタートした雑誌が幕を閉じようとしているのにも、どうしようもない苛立ちを感じるのだ。コンピュータってのは「従来の型や枠組みを取り払ってしまう力を秘めた新しい道具」であってほしいものなのに。

GURUGURU RANKING ぐるぐるランキング

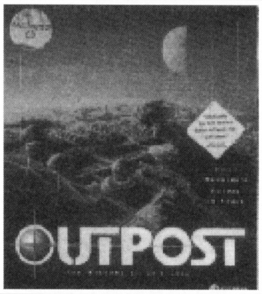
面白いソフトを使ってみたいが、凡百なものではつまらない。そう思っているあなたにお勧めするのは、ズバリ「輸入ソフト」である。海外の優秀なソフトを、国内向けに移植される前に楽しむのが、これからのツウというもの。シューティングゲームなど、英語が苦手な人でも楽しめるソフトは多い。ここでは、池袋のショップ「アイ信」の協力のもと、「いま注目の輸入ソフト10本」を挙げてみる。



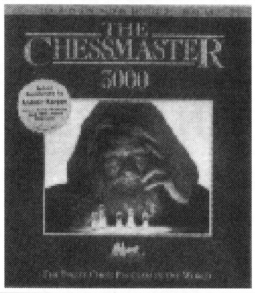
『REBEL ASSAULT』
Mac用／DOS用
LUCAS Arts
9,800円
『スターウォーズ』を題材にしたアクションゲーム。



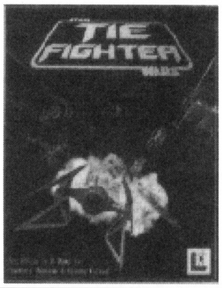
『LONGMAN DICTIONARY of American English』
Mac用／Windows用
アテイン
14,980円
輸入ものはゲームだけではない。38,000語を収録した『ロングマン英英辞書』。



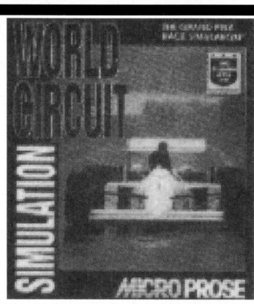
『OUTPOST』
Windows用
シエラオンライン
9,000円
宇宙版『シムシティ』。宇宙空間で生物を育てるSFシミュレーション。



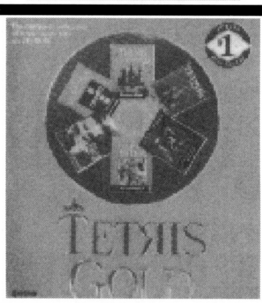
『THE CHESS MASTER 3000』
Mac用／Windows用
Software Toolworks
7,600円
実力者向けのチェスソフト。ファンタジー風の駒にすることもできる。



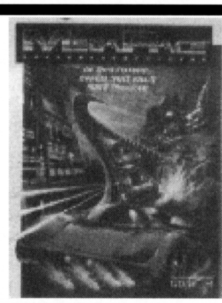
『TIE FIGHTER』
DOS用
LUCAS Arts
9,800円
『REBEL ASSAULT』と同じく、『スターウォーズ』シリーズ。



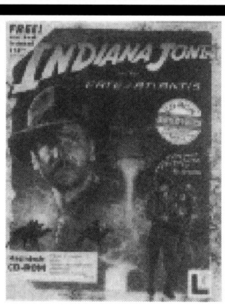
『World Circuit』
DOS用
MICRO PROSE
5,980円
3Dで見せるF1シミュレーションゲーム。オンボードカメラの迫力。



『TETRIS GOLD』
Windows／Mac両用
Spectrum Holobyte
5,980円
テトリス、フェイストリス、ウェルトリスなどの「テトリスもの」を集約。



『MEGA RACE』
DOS用
Software Toolworks
6,600円
セッティングなどは関係なし。ひたすら敵を叩きつぶすカーレースゲーム。



『INDIANA JONES and the fate of Atlantis』
Mac用
LUCAS Arts
6,800円
ナチスの手からアトランティスを守れ！　LUCAS Artsの映画もの、強し。



『STRIKE COMMANDER』
DOS用
ORIGIN
11,000円
3Dを使ったフライトシミュレーター。他のものよりも美しさを誇る。

ソフト店から

池袋に本格派ソフトショップが誕生

アイ信マルチメディア館
10月ソフト売り上げベスト10

(国内)

1	MYST 日本語版（Windows用／インタープログ／12,800円）
2	REDSHIFT（Windows・Mac両用／パシフィック・ハイテック／9,800円）
3	ボイスコレクション③（Windows・Mac両用／広美／4,800円）
4	ボイスコレクション①（Windows・Mac両用／広美／4,800円）
5	チャイナクライシス（Mac用／プロフォースシステム／12,800円）
6	INFO-MAC Ⅳ（Mac用／パシフィック・ハイテック／4,900円）
7	サムライメックII　天（Mac用／ヒューリンクス／12,800円）
8	MYST 日本語版（Mac用／インタープログ／12,800円）
9	A Day of Cats（Windows・Mac両用／トンキンハウス／3,800円）
10	GADGET（Windows用／東芝EMI／8,300円）

(輸入)

1	REBEL ASSAULT（Mac用／LUCAS Arts／9,800円）
2	OUTPOST（Windows用／シエラオンライン／9,000円）
3	TIE FIGHTER（DOS用／Lucas Arts／9,800円）
4	A HARD DAY'S NIGHT（Mac用／ボイジャージャパン／6,500円）
5	Audio 1（Windows・Mac両用／Knowledge Media／2,495円）
6	BLAM!（Mac用／ボイジャージャパン／4,500円）
7	TETRIS GOLD（Windows・Mac両用／Spectrum Holobyte／5,980円）
8	LANDS OF LORE（Windows用／west wood／6,800円）
9	Europe Alive（Windows用／MediAlive／9,900円）
10	REBEL ASSAULT（DOS用／LUCAS Arts／9,800円）

本格的なパソコンソフトの店、というとまだまだ少ない感じだが、池袋西口に今年7月オープンした「アイ信マルチメディア館」は、かなり気合いが入っているんじゃないか。

うれしいのは、輸入もののソフトをかなり大事に扱っているところ。これからは輸入ソフトの時代ですって。ほんと、アイデアの宝庫なんだから。（アイ信マルチメディア館　TEL03-3987-3741）

書店から

日本のシリコンバレー「溝の口」の売れ筋

文教堂ブックセンター　理工書BEST20
（10月29日～11月4日）

1	CD-ROM Magazine Vol.12（ビレッジセンター出版局／1,600円）
2	はじめて読む486（アスキー／2,500円）
3	Visual Basic for Excel 5.0（日経ＢＰ／2,800円）
4	最新日米電脳好色絵巻円盤　壱（ビレッジセンター出版局／1,200円）
4	NIFTY-Serveデータライブラリ・ディレクトリ'94増（青峰社／2,500円）
6	マスタリングTCP／IP　入門編（オーム社／2,200円）
6	インターネット漂流記（オーム社／2,100円）
8	できるWord 6.0 Windows対応（インプレス／1,600円）
8	MH & xmh（アスキー／5,800円）
8	ポイント図解式　最新MPEG教科書（アスキー／2,900円）
11	はじめてのAccess（Windows版）（秀和システム／1,600円）
11	てくてくTEX（上）（アスキー／2,000円）
13	NIFTY-Serveアクセスコスト節約ガイド（ナツメ社／1,500円）
13	NetWareによるパソコンLAN導入と構築入門（技術評論社／2,500円）
15	Solarisシステム管理入門（インプレス／2,800円）
15	INSIDE VISUAL C++（アスキー／6,500円）
15	コードコンプリート（アスキー／7,800円）
18	CD Showcase（日本アイ・ビー・エム／1,500円）
18	Microsoft Access中級（アプライドナレッジ／2,900円）
18	アスキー標準コースウェア　Visual Basic for Windows（アスキー／3,200円）

川崎市溝の口周辺は、パソコンメーカーの工場や研究所がひしめき合い、「日本のシリコンバレー」と呼ぶ人もいるほどだ。東京近郊にチェーンを持つ文教堂は、溝の口に本部をはじめ4店を構えている。なかでも今年3月にオープンした「文教堂ブックセンター」は最大級の広さを持っている。コンピュータ関係を職業にする人のなかには「都心まで出て行かなくても、ここで揃ってしまう」という人も多い。店長の角脇さんによると、やはりコンピュータ関連書には力を入れているそうで、2フロア・270坪のうち、40～50坪を理工書のコーナーにあてているとのこと。

ベスト20を見てみると、やはりプロ用の専門書が見受けられるが、『最新日米電脳好色絵巻円盤　壱』が入っているのに、少々ホッとしたりして。

ぐるぐるコミュニケーション

読者の広場

『GURU』が休刊する！　とのことですが、
実は『GURU』は続くのです。
左下の囲みをご覧ください。

★ここだけの話
この号のあちらこちらで「『GURU』休刊」とのことばを目にしますが、実は『GURU』は続くのです。しかし、いまは詳しいことを発表できません。知りたい方は、住所、氏名、FAX番号、NIFTYのIDなどをお書き添えのうえ、下記までご一報ください。もしかすると、秘密の情報を流すことができるかもしれません。では。
(〒107）港区北青山3-10-18　北青山本田ビル　翔泳社『GURU』の秘密・係
FAX 03-5467-0187　NIFTY LDB00443

●今「グル」なことは、田舎暮らしだと思う。都会は誘惑が多すぎて、心も体も腐敗してしまう。今パソコンでやりたいのは「おバカ」なこと。パソコンを高価な物として、あがめ、たてまつる自分に嫌気がさしてきたので、ムチでビシバシ、「どうしてこんな使い方をされるの…」とパソコンを悲嘆させるような作品を創りたい。(吉武正夫／大阪府大阪市／35歳／Centris650)
●10年頃前、ボクもフィルムを作っては四谷三丁目のイメージフォーラムとか、渋谷のユーロスペースあたり、六本木のOMで妙な映画やパホーマンスをしていた頃を思い出したりして。あのころとは、テクノロジーもテクニックも違うけれど、ココロはあまり変わっていない。それが「グル」なコトだった気がする。世の中、いつでも妙なヤツらがいるものです。(まつばらあつし／東京都江東区／33歳／PC9801N・MacIIvi・Centris660AV)
●今、テレビ（以前に嫁が撮ったビデオ）でギボアイコとデヴィ夫人が霊の存在の有無について言い争いをしているが、仮に霊の存在が証明されたとして、はたして霊は電子情報としてデジタル化され、ネットワーク間を飛びまわるのでしょうか。(中尾悟／大阪府東大阪市／35歳／N5200 MARKIII)
●老人向けエンタテインメントは成立するのか。シルバーサービス産業は伸びると言われているが、無気力でぼうっとしている老人をボケさせないためのエンタテインメントは成立するのでしょうか。パソコンやファミコンに親しんだ世代は、たぶん、寝たきりになってもゲームなどで楽しめるだろうが、パソコン・ワープロが使えないオジが寝たきりになったらどうなるのか。今の時代のように、看護に人をかけていられなくなるのに。(田中伸次／東京都調布市／26歳／LC520・J3100SS001)
●最近は、高校・中学などでもパソコン教育が盛んになってきた。しかし、98mate、PowerMacなど、一流の品物が揃っているわりには、教育はプァ〜である。ロータスや一太郎なんかわざわざ学校でやらなくても、社会に出れば勝手に覚えるものだ。また、我々の知りたいプログラムなどはまったくやっていない（できない??)。きわめつけは、授業が終わると教室を閉じてしまって我々の手から完全に離れてしまうこと。こんなバカなことはせず、パソコンを学生に開放し、ゲーム制作をさせたほうが、よっぽど社会の利益になると思う。もっと考えろ!!!(坂口重夫／大阪府岸和田市／20歳／PC98・Mac)
●疲労（名村泰一／兵庫県神戸市／29歳／LC575)
●貴誌の特集のせいもあり、前々から気になっていた『エキスパンド・ブック・ツールキット』を買った。もともとミニコミ作りが好きで、長年のペーパーセメントとコピー用箋の版下作りにオサラバし、Macでお大臣ミニコミ生活をエンジョイしている。エキスパンド・ブックでやりたいことは、同人エロマンガ家の友人と組んで、マンガのコマを注釈に挟み込んだエロ小説（できれば文章を、マンガの「えろす」をふくらます注釈の立場に立たせたもの）を作りたい。音効やAVからパクったイメージ映像をまじえて。出来上がったものを、フランス書院か富士見書房に持ち込む。(馬場一幸／栃木県西那須野町／24歳／Quadra840AV・初代98)
●編集後記の安健さんのセブン・イレブンのことですけど、おとす弁当は「捨てる」のではなく、「店員が喰べる」のほうが正しいです。あまってれば持って帰るのがバイト君の知恵です。おもて向き「捨てる」ですけど、僕の場合はワクワクしながらカゴへと入れていきます。賞味期間を過ぎても冷蔵庫に入れておけば3日はもつから、おとさずに売り切りたいもんです。(増田隼人／静岡県清水町／17歳)
●『二十四の瞳』の小豆島からです。私は漁業をしています。いま漁船にポータブルGPSをもって活用しています。このGPSデータをパソコンで管理して漁業にいかしたいのです。あ〜パソコンがほしいです。(義村栄司／香川県内海町／31歳)
●子供（1歳）がパソコンをさわりまくり、CD-ROM内にマック（ハンバーガーです）の食べカスを入れたことがあります。子供はパソコンの天敵！（遠藤新一／秋田県秋田市／35歳)
●知人が「ファンレター」ならぬ「ファンフロッピー」を「これ読んでください」と言われてもらった。そーゆー時代なのね。(山口美信／和歌山県和歌山市／27歳)
●中途半端な道をどこまでも私といっしょに行きましょう。そんな道もありますよ。(鈴木脩明／秋田県雄物川町／34歳)
●高城剛はどこまで信用できるか？（斎藤貴博／東京都東大和市／23歳)
●最近の小学生は家に遊びに来ても、あいさつもしなくなった。「こんにちは」「おはようございます」は最低限度の常識だと思うが。(前田喜三郎／大阪府大阪市／36歳)
●4日前に19歳になった。もうすぐ十代も終わりだよーと思うと、なんか人生の半分が終わっちゃうような気もする。だってまだ何もやってないのに一大人になっちゃうなんてー…と思う今日この頃。←ならあと1年で何かやればいいのに。(中野菜穂子／鹿児島県鹿児島市／19歳)
●P69の（＊22）は残念です。これは「相手の寛容さに甘えて無神経なことをしてはいけない」という意味です。このくらい分かってやらなければ、会話はできません。ましてワザワザ注釈で「意味不明」と記すとは。通信の内容は不毛ですが、この取り上げ方は。よほどアタマのヨイ方なのでしょうね。



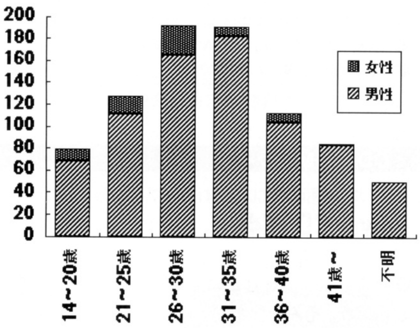
情報提供・クーロン黒沢

★これは、2号の記事「パソコン通信ではこんなことが行われている」に対して、以前送られてきたご意見です。しかし…。申し訳ありません！ あの、パソコン通信内の文章をサカナにしてあれこれ言うという記事は、すべてフィクションなのです！　悪いのはすべて、あのパソコン通信ネットの存在から通信者どうしのケンカに至るまでを創作した、コモエスタ坂本氏なのです。

●本当にこのアンケートは集計されているのだろうか。証明してください。（新井辰彦／千葉県千葉市／26歳）

★よし。お望みとあれば、証明しましょう。以下は、6号のアンケートのなかから300通をサンプルとして抽出し、集計したものです。

○読者属性



（平均年齢　30.55）

○パソコンをどのように使用していますか。

1 個人で使用　221　51.76%
2 会社で使用　163　38.17%
3 使っていない 43　10.07%

○現在使用しているハードウェアをお選びください（複数回答）。

1 98（MS-DOS）129　30%
2 98（Windows）　76　17.67%
3 Macintosh　97　22.56%
4 DOS/V　55　12.79%
5 TOWNS　7　1.63%
6 Amiga　8　1.86%

○現在使用している周辺機器をお選びください（複数回答）。

1 ハードディスク　191　32.43%
2 CD-ROM ドライブ 119　20.20%
3 MO ドライブ　27　4.58%
4 モデム　99　16.81%
5 サウンド関連　58　9.85%
6 グラフィック関連　46　7.81%
7 その他　49　8.32%

○1日に何時間くらいパソコンに向かっていますか。

1 1時間以内　74　27.72%
2 3時間以内　120　44.94%
3 5時間以内　42　15.73%
4 それ以上　31　11.61%

○面白かったもの

1 特集／見栄パソコンユーザー5原則
2 特集／Windows・Macintosh の未来像
3 新製品ぐるぐるレビュー

○つまらなかったもの

（略）

コモエスタ坂本の 治外法権

第237回　フリーマーケットとフリーウェア

フリーマーケットは気持ちがいい。気持ちがいいったら気持ちがいいのだ。実は先日も、吉祥寺パルコ屋上でのフリーマーケットに、このページ担当の安健氏と出店してみたのだが、これがすこぶる盛況。

フリーマーケットの醍醐味は、「お店やさんごっこ」や「にわか商売人気分」を味わえることだと言われるが、それよりも何よりも、「何が売れるかわからない」という事実に直面できるほうが大きい、と私は思う。「絶対誰も買わないだろうな」と思うような不用品が売れていくときは爽快だ。たとえば私は、友人から譲り受けて以来一回も使用していない巨大コーヒーメーカー（しかも汚く、デザインも最低）がどこぞのオバさんに買われていったときには、「ああ、何故買う」と、同情にも似た感動を覚えた。後悔しただろうな。フリーマーケットじゃなかったら、きっとオバさんも買ってなかった筈なのに（笑）。

よくよく計算してみると、この日パルコ屋上で動いた金は、全部でなんと数百万円にもなるようだ。しかも元の品は売り手にとってはみなガラクタ同然。何故こんなに物が売れる。この現象は一体何なのだろうか？

元来、市が立っている場所というのはエネルギーが高いものだ。中沢新一の「虹の理論」によれば、中世には「虹の立った場所」に市を立てなければいけない、という考えがあったらしい。「虹が出た」地点は特異点だからエネルギーが高い、という考え方のようだ。そもそも金というものも、エネルギーが物質化されたものだから、エネルギーには敏感らしいということは想像がつく。サイババもよく、何もないところから「物質化」を行なうそうだが、あんなのもエネルギーがあれば当たり前のことだ。そういうわけで、フリーマーケットは市場のエネルギーだけで物が売れてしまうのだろう。強引な結論だ。いいじゃないか、気持ちいいんだから。屋外でフリーな気分になれるし。あっ、いかん。フリーマーケットのフリーは「free」ではなく、「flea」（蚤）だったのだ。文字通り「蚤の市」。屋外で蚤の気分にはなりたかないな。

ここで無理矢理、話をフリーウェアの方に持っていく。現在、フリーウェアの主な流通拠点は、パソコン通信内のデータライブラリである。サイバースペース（古い言い方だ）に作られた市場だが、やはりエネルギーが高い。

フリーウェアとは、勿論フリーソフトウェアのことだが、こちらのフリーは紛れもなく「free（タダ）」である。こちらのマーケットでは、1万円以上もする市販ソフトと同じクオリティのソフトに、値札がないことすらある。たしかにソフトの「価格破壊」ではあるが、市販ソフトとともに、需給バランスから考えれば適正価格ではない。いいのかソフトをタダで売って。フリーマーケットではガラクタが高く売れるのに。値札を付けたほうが気持ちいいぞ。

ところで、「フリー」という言葉の響きも非常に気持ちいい。字面も「ー」の棒引きのあたりがなんともオツ。意味に捉われると気持ち良さが失われるので、取りあえず「フリー」と叫んでみよう。酔って帰った夜には、「死んだフリー」とか「寝たフリー」とか言うのもお勧めだ。本コラムも実はネタフリー。ああ気持ちいい。と思ったら、『GURU』は休刊だそうだ。ああ気持ち××。

治外法権HPの問い合わせと電子メール：GHA00112@niftyserve.or.jp

Products Release Info

Products Release Info

マシン本体

速い！広がる！環境にやさしい新世代の省エネPC

DECpc LPx+4100



優れたパフォーマンスと信頼性が高く評価されているDECpc LPxシリーズに、優れた資質を引き継ぎつつ高速CPU、IntelDX4/100MHzと新世代の高速グラフィックスアクセラレータを採用した上位モデルが登場しました。高速性＋拡張性＋省エネ設計で、これからのビジネス環境に適応した新世代のデスクトップPCです。

■438,000円（8MB実装、540MB HDDモデル）〜588,000円（16MB実装、540MB HDDモデル） ■発売中
■MS-DOS6.2/V、Windows3.1インストール済み
■日本ディジタルイクイップメント
■0120・147655

＜資料請求番号R 01＞

マシン本体

スマート＆パワフル。新FLORAノート登場

FLORA1010NC



持つ喜びを感じさせる流麗なデザインに最新鋭の省電力CPUを搭載したノートパソコン。IntelDXTM（100MHz）とHDD340MB搭載の高性能モデルとi486SX（33MHz）HDD200MBの標準モデルを設定。HDDにはMS-DOS6.2/V、Windows3.1をプレインストールしマウスも標準添付。NE2000準拠のLANインターフェース内蔵モデルも品揃えしています。

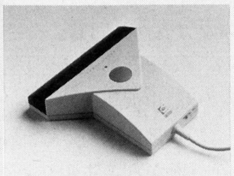
■358,000円（33MHzモデル），398,000円（33MHz LAN内蔵モデル），598,000円（100MHz LAN内蔵モデル） ■発売中
■対応OS：MS-DOS6.2/V、Windows3.1
■日立製作所 ■0120・2580・12

＜資料請求番号R 02＞

スキャナ

プロ仕様のハンディ・カラースキャナ

スキャンマン カラー (ScanMan Color)



カラー時代を先取りする、ハンディ・カラースキャナ。1677万色のカラー及び256階調グレイスケール、ラインアートをスキャンできる、プロフェッショナル仕様です。オートステッチ機能を使えば、フルページのスキャニングも可能。イメージ編集ソフトウェア付ですので、DTPへの応用も、すぐに行えます。

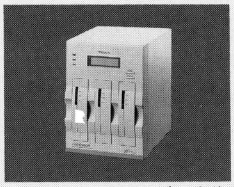
■78,000円 ■発売中
■対応/DOS/V、Windows3.1
■ロジテックパシフィック
■03・3578・8689

＜資料請求番号R 03＞

ハードディスク

TEXAからパーソナル向けディスクアレイ発売

RAID STATION (レイドステイション)シリーズ



RAIDアーキテクチャーの採用により高い安全性と高速性を提供。万一1台のドライブが障害を起こしてもデータのアクセスが問題なく行え、更に新しいドライブと交換するだけで、障害ドライブの内容を自動的に復旧する事が可能な、ホットリプレイス＆リカバリー機能を搭載。容量、540MB、1000MB、2000MBタイプを用意。

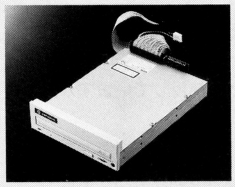
■24,800〜49,800円 ■発売中 ■対応/PC-98シリーズ及び互換機・Macintosh Classic以降・DOS/V（アダプティック製AHA-154ZCFのみ）
■テクサインターナショナルコーポレーション
■045・935・2560

＜資料請求番号R 04＞

CD-ROMドライブ

ファイルベイ用4倍速CD-ROMドライブ

Power CD TB4



新開発のCD-ROMドライバソフトによりレスポンスを大幅に向上。マルチメディアビューアPower View（9,800円）の他、音楽CDプレイヤーCCCDP1（Windows版）とCD-CONT（DOS版）、ディスク容量倍増ツール「Super Stor PRO Ver 1.5J」（9,800円）、CD-ROM検索ソフトViewIng（特別版）を優待価格で購入できるクーポン券も入っている。

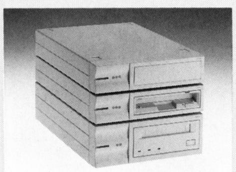
■49,800円
■発売中 ■PC-9821〜
■カノープス
■078・992・6830

＜資料請求番号R 05＞

DATドライブ

大規模データのバックアップで威力を発揮!!

J.Compoシリーズ　J5000DA



最新のDDS-2に対応した小型コンポーネントタイプのDATドライブ。120mテープ使用時には非圧縮時でも4GBもの大量のデータを記憶できるので、大容量のファイルのバックアップに最適です。またバックアップ・ストレージ管理ソフト『Retro spect』が付属。ネットワーク上でのバックアップでその機能を発揮します。

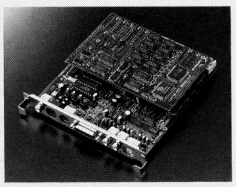
■320,000円 ■発売中
■対応/Macintosh全機種、Power Macintosh
■ヤノ電器
■078・974・2931

＜資料請求番号R 06＞

ビデオキャプチャボード

高画質ビデオキャプチャ＆オーバーレイボード

Power Movie



Power Movieでは高解像度のWindows画面（1024X768 NiFF）にビデオ信号やAVIファイルの再生データをフルカラーでオーバーレイ表示。オプションのJPEG EngineをセットするとMotion JPEG形式による圧縮・伸長機能をリアルタイムで実行、最大320X240ドットでフルモーションのAVIファイルを作成できる。さらにオプションのTV TunerによりTVの映像を直接活用可能。

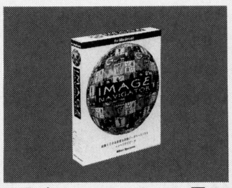
■79,800円〜 ■発売中 ■Windows3.1が動作し、標準バススロットをもつPC-98シリーズ
■カノープス
■078・992・6830

＜資料請求番号R 07＞

データベースソフト

画像クリエイターの新定番！

IMAGE NAVIGATOR



イメージナビゲータは、画像の入力、編集、管理（アルバム）、プリント出力等の多彩な機能が組み込まれた画像データベースソフトです。画像の入力は、Photoshop用のプラグインツールに対応している機器であれば使用可能です。ファイル形式は、PICT、TIFF、JPEG（Quick Time）の3種類をサポートしています。

■38,000円 ■発売中
■対応/Macintosh 漢字トーク7.1以上 Quick Time1.5以上
■ニコンシステム
■045・316・7029

＜資料請求番号R 08＞

Products Release Info

データベースソフト

Windowsはじめの一歩は「住所録」で。

Windows対応版データベースソフト「プラッツ住所録」



データベースのスタンダードアイテムといえば、「住所録」。メインの画面では、アドレス帳感覚で情報を管理できるよう最低項目に絞り、その他の詳細な情報は「分類」「個人情報」の2つのサブウインドウが補足します。よりよいお付き合いは、「住所録」から始まるのでは。

■3,500円
■発売中
■Windows3.1
■HISAGO
■0120・135・110

＜資料請求番号R 09＞

グラフィックソフト

ケーブル一本で簡単なコマ撮り録画！

MacAnimatorPro.日本語版



ビデオ用コマ撮りソフトMacAnimatorの最上位バージョン。ベータカムD1、D2、Ero9650に対応。ケーブル一本でマックのアニメーションをビデオにコマ落としでき、ビデオの内容をQuick TimeやPICT等で保存できる。

■154,000円
■発売中
■対応/マッキントッシュ13インチカラーシステム以上、漢字Talk7.1以上。
■サンアイヴィクトリー
■03・5562・2455

＜資料請求番号R 10＞

ホームユースソフト

400以上の画像を登録した家庭向け料理ソフト

てきぱきお料理マム for Windows



●おかずの種類は、400種類登録してあり、完成料理はもちろん各料理の作り方もきれいな画像で確認できます。●毎日食べたものを記録しておくことにより献立が検索でき、カロリー・ビタミン等の栄養価分析もできます。●便利な機能として、おかずごとや、食事ごとに買い物リストが作成できます。

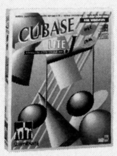
■9,600円　■11月発売予定
■対応/Windows.3.1で動作するCPU:i486SX25MHz以上の機種
■テクニカルソフト
■03・3564・6370

＜資料請求番号R 11＞

MIDI関連ソフト

キューベースでとってもかんたんMUSIC

CUBASE LITE J for Windows



曲アレンジをハサミやボンドといったツールで簡単に行えるアレンジウインドウ、データを楽譜表示しプリントアウト可能なスコアエディットウインドウ、GM/GS音源を巧みに操れるGM/GSエディターなどお求めやすい価格にして充分な機能を満載。日本語化され、さらに使いやすくなったリアルタイムエディットシーケンサー。データ曲集付。

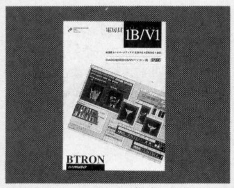
■12,800円　■発売中
■対応/Windows3.1
■カメオインタラクティブ
■03・3360・1558

＜資料請求番号R 12＞

OS

DOS/Vパソコンで動くBTRON

1B/V1スタンダード・マスターズ



DOS/Vパソコンに40MB程度のパーティションを切っていただければ、実身仮身モデルによる独自のハイパーテキストを標準装備したBTRON専用OS、ワープロ、グラフィクス、パソコン通信、各種ユーティリティを全部入れても、ユーザー領域として約30MB利用できるコンパクトさ。マスターズには、さらにBTRON用表計算も付属。

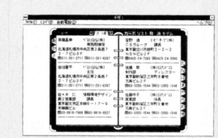
■1B/V1スタンダード30,000円、同マスターズ50,000円
■発売中　■PS/VMasters、ThinkPad230Csなどパーソナルメディア指定機種用
■パーソナルメディア
■03・5702・7858

＜資料請求番号R 13＞

ユーティリティ

アドレス帳をパソコンに実現!! 使い易い住所録。

カンタン!! 住所録 for Windows Ver.2.0



住所録ソフトのベストセラーがさらに実力アップ。アドレス帳をそのままパソコンの中に実現した抜群のユーザーインターフェースをもって登場しました。
●データをポンと入力するだけの簡単操作●欲しいデータを一発で探せる高度な検索機能●オフィスニーズに即応する多彩な印刷機能に加え、簡易版の郵便番号辞書●年賀状サンプル集など新たに搭載。

■12,800円 ■発売中 ■対応/Win3.1可動のPC-98、DOS/V
■エスアンドエス
■03・3355・1544

＜資料請求番号R 14＞

ユーティリティ

名刺＆CARDは、自分で作れば、もっと楽しい

カンタン!! 名刺＆CARDプリント for Windows



誰にでも名刺＆CARDを簡単につくれる超面白＆便利ツール。カラーイラスト入りのサンプルを多数収録。データを入力または変更するだけで名刺＆CARDがプリントアウトできます。もちろん、オリジナルデザインもOK。縦書き、横書き、イラスト入り、さらに英文に加え、裏面にも印刷できます。しかもはがきやタックシールにもプリントできます。

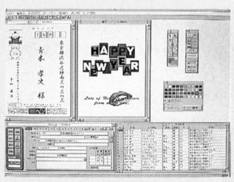
■ステッチド（ミシン目入り）用紙付/9,800円、剥離タイプ用紙付/10,800円　■発売中　■対応/Win3.1可動のPC-98、DOS/V
■エスアンドエス　■03・3355・1544

＜資料請求番号R 15＞

ユーティリティ

アートな気分で、楽しいカード作り。

ポストdeカード



すぐに役立つ豊富なデータと本格的なドロー機能、自動宛名レイアウト機能も搭載され、初心者にも簡単な操作ができるユーザーインターフェース設計により、誰にでもアート感覚なポストカードの作成が可能になりました。

■14,800円
■発売中
■対応/Windows Ver.3.1が稼働するパーソナルコンピュータ
■システムソフト
■092・732・1541

＜資料請求番号R 16＞

スクリーンセーバー

これがスクリーンセーバーの決定版だ!!

スターウォーズ スクリーンエンターテイメント（Windows版）



登場人物／エイリアン／スターファイターの詳細データーをはじめ、スクリーンセーバー、スクリーンポスターの他、映画製作裏情報にも迫ります。さらにジョージ・ルーカスがスターウォーズ新シリーズに寄せたメッセージを特別収録。さすがスターウォーズ本家のルーカスアーツ社が作成しただけあって凝った作りに仕上がっています。

■7,800円　■発売中　■対応/PC-98シリーズ、DOS/V、FM TOWNSⅡ ※CPU386/33MHz以上、Windows3.1、1.44MB(3.5")FDD、4MBの空きメモリ、256色表示
■マイクロマウス
■03・3366・8778

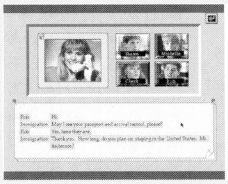
＜資料請求番号R 17＞

Products Release Info

CD-ROMソフト

Quick English for Macintosh機能充実アップグレード

Quick English 日常会話1 for Macintosh Ver.2.0



CD-ROMを使った英会話ソフトの開発、販売を行っているアイ・エヌ・エス（株）は“Quick Time Ver.2.0”に対応する英会話教材ソフトの新商品“Quick English Ver.2.0”のリリースと同時に、記念キャンペーンとして同シリーズの限定1万本を正価の半額で販売します。※GURU12月号でQuick English Ver.2.0を読者の皆様にプレゼントいたします。詳しくはP130の読者プレゼントのコーナーをご覧ください。

■12,000円（キャンペーン価格） ■発売中 ■Mac LCⅢ以上
■アイ・エヌ・エス
■03･5434･5241

＜資料請求番号R 18＞

CD-ROMソフト

話題TVドラマ「家なき子」のCD-ROM版

家なき子 CD-ROM For Windows



一大ブームを巻き起こした話題作「家なき子」が、いよいよCD-ROMになって登場。全シナリオの完全収録をはじめ、各話のダイジェスト、ベストショット、NG集などをおりまぜた、ファン必見の1枚。

■7,800円
■発売中
■対応/Windows3.1が動作する機種
■NECホームエレクトロニクス
■044･844･8988

＜資料請求番号R 19＞

CD-ROMソフト

競馬ファンに贈る決定版！

中央競馬完全ガイド '94



「土曜競馬中継」「ケイバブック」「ダビスタ」がドッキング！過去10年のレースデータと映像を収録し、さらに馬、騎手、調教師の詳細データも満載。競馬用語や馬券の買い方などを初心者にもわかりやすく解説。実際の人気競走馬200頭が登場する「ダービースタリオン」特別版も収録。

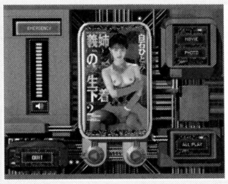
■12,800円
■発売中
■Windows3.1が動作する機種（「ダービースタリオン特別版」はPC-9801シリーズのみ可動）
■NECホームエレクトロニクス
■044･844･8988

＜資料請求番号R 20＞

CD-ROMソフト

ヒットシリーズ第3弾遂に登場！

DIGITAL EROTICA Vol.5,6



KUKIのヒットシリーズ第3弾は、水沢早紀、白石ひとみ、本木まり子他最新の人気女優と新人女優20人を収録した豪華盤です。従来のエンジンにフォトステージを加え、更に楽しさが倍増しています。

■9,800円　2枚組
■Macintosh版、Windows3.1版共に発売中
■KUKI
■03･3476･8661

＜資料請求番号R 21＞

CD-ROMソフト

4つのHなソフト＆ゲームが入ったお買い得版！

SHOCK AV



モザイクキラー、モーフィング、レンダリング、バーチャルファイティングの4つの人気ソフト＆ゲームが1本のCD-ROMで体験できるパッケージソフト！　※当商品に対応していない規格において制作されたFILEについては機能しませんので、ご注意ください。

■5,900円
■Macintosh版、Windows3.1版共に発売中
■KUKI
■03･3476･8661

＜資料請求番号R 22＞

CD-ROMソフト

新作を含むデモCD-ROMを200名様にプレゼント

TOSHIBA EMI CD-ROM WINTER FESTA '94



キャンペーン期間中に、東芝EMIのCD-ROMソフトをお買い上げになり、ユーザー登録カードをご返送くださった方の中から、抽選で200名様に、新作2タイトルの紹介を含むデモCD-ROMをプレゼント。

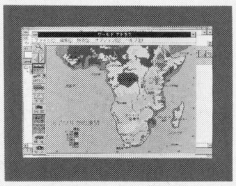
■期間/11月12日～12月31日
■対象商品/Alice、GADGET、OZ、The Complete OZU、ピーターガブリエルのエクスプローラーⅠ、他
■東芝EMI
■03･5461･1815

＜資料請求番号R 23＞

CD-ROMソフト

ワールドアトラス日本語版で世界を知ろう

ワールドアトラスVer.4 ＜日本語版＞for Windows



世界200ケ国以上を紹介。色鮮やかな緻密な地図、主要都市などを紹介した130以上のカラー写真、生活・文化を感じる映像、最新のさまざまな地理情報を収録したマルチメディア世界地図。地図上にメモを書き込む事も可能。＜収録内容＞地理●旅行●国歌・国旗●政治●経済●農業●人口●教育●通信・輸送●衛生●犯罪●加盟国際機関など。

■12,800円 ■発売中 ■対応/Windows3.1が稼働するパソコンで、CD-ROMドライブが必要です。
■マルチソフト
■03･3798･4566

＜資料請求番号R 24＞

クリスマスアクセサリソフト

クリスマス向けのアクセサリ・ソフト

Christmas for Windows



クリスマスや新年を題材にし、5種類のスクリーンセーバー、10種類の壁紙、3種類のゲーム、20曲のミュージックアイコン、クリスマスカード、TrueTypeフォントなど楽しいアクセサリを満載したソフトです。

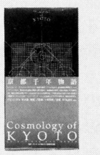
■7,800円
■発売中
■対応/Windows3.1が動作する機種
■エクセルソフト
■03･5440･7875

＜資料請求番号R 25＞

CD-ROMソフト

平安京を探索しながら当時の世界観を体験

Cosmology of KYOTO ～京都千年物語～



平安京を舞台としたストーリーを楽しみながら、当時の世界観や庶民の文化を学べるエデュテイメントソフトです。「今昔物語」等、当時の逸話、説話を題材とした出来事をインタラクティブに体験。また、検索モードで平安時代に関する400項目以上のデータベースにアクセスすることができ、その体験を具体的な知識としてとらえることができます。

■14,800円 ■発売中
■対応／Mac
■ヤノ電器
■078･974･2931

＜資料請求番号R 26＞

Products Release Info

次号予告

最後に、これまでGURUにつきあってくれたすべての人々に、この場をかりてお礼を言いたいと思います。いっしょに誌面を作ってくれた、尾裕俊、長薗賢江、野呂影勇、梅野徹、渡邊高士、管野秀夫、渡辺浩弐、鈴木和也、福原伸治、北島明弘、橘川幸夫、桜井理佐、太田さちこ、こばやしユカ、鶴師一彦、石川直子、山根見、砧佐敦夫、丸尾美由紀、いがらしみきお、トキワヒビキ、能登伸治、福岡ぷりん、夏目房之介、椎木晃一郎、五条弾、柴田浩一、畑野和夫、濱田マリ、溝口聡、村松恒平、相馬裕子、小形克宏、亀山哲哉、クーロン黒沢、木村孝、白滝明央、鷹羽五月、衾ノ木タクヤ、八木啓代、原子高志、ジムコックデザイン、唐沢佳子、島田順子、中ザワヒデキ、西澤龍一、ピエール須田、パープラー蛇根田、奥田敏弘、KEN伊集院、大町信也、川崎和哉、とり・みき、後藤えみこ、吉村伸、堀木正隆、たかばさつき、佐々木美夏、八谷和彦、すずきともや、七戸優、桜井真、橋本典明、渡辺肇、牧野武文、小山田圭吾、松平龍一、南伸坊、萩野正昭、加藤賢崇、梅本直志、佐藤まこと、岩佐浩徳、大月栄治、山本葉子、森内淳、十万馬力、藤本健太郎、矢崎麗夜、汎田礼、東野幸治、平沢進、渡辺博海、水本犬太郎、佐々木敦、石原基久、ARI・NO・TOWATARI、柾悟郎、伴田良輔、早川郁夫、井上則人、金丸雅代、穴井夕子、Dr.ビースティー、法林岳之、長崎訓子、高杉弾、中村かおり、松田勇治、立石憲司、伊藤アシュラ、谷田一郎、筍鉄也、伊藤ガビン、David Lubarsky 、KOBA.、高城剛、香山リカ、マイケル富岡、高橋かしこ、後藤弘茂、大森望、柴崎信洋、木暮英一、三留まゆみ、山下恭弘、福田正夫、大西基、寺口俊伸、本宮雅徳、ロマン喜多川、秋田昌美、小林弘人、三田格、植野浩二、田村明子、森田彗、いのうえまゆみ、毛利嘉孝、EV、吉田一也、モンキー王国、細馬宏通、戌野速太郎、三浦衛、中原昌也、杉原賢彦、飴屋法水、水野令子、ヨーヨーラランデーズ、宇野亜喜良、船田戦闘機、津野海太郎、ささのみちる、丹羽信夫、所幸則、原平真貴雄、むろふしかえ、祖父江慎、中村光一、角野恵津子、安田幸弘、鎌田純子、久保鏡子、服部桂、鈴木杏樹、木地本昌弥、谷崎テトラ、桜井一哉、町田バブオ、松本きより、Spiral、あいちゃん、太田孝幸、下谷二助、安達文子、井庭崇、伊丹友広、宇川直宏、吉村信、マドモアゼル・愛、宮沢恭一、日暮雅通、メグ細木、市川充、ボディ荒井、池戸英明、出合明、長沢恵、すずきえいこ、ぽむさん、広野忠敏、豊崎岳彦、渋谷陽一、テリー・ジョンソン、深沢英次、陳奇翔、荒井良二、AQUA、咲坂洛都、木村重樹、山口了児、REIKA、有馬純寿、野澤現、橋本正俊、能美勉、星野京子、梅干聖人、山口文生、小木曽威夫、石井秀忠、宮司信吾、みやじしんご、こじままさき、鶴見済、江戸木純、YOU、HIROO、竹内芸能企画、中村理恵子、松本弦人、加藤正憲、舘神龍彦、猫田犬丸、小島友見子、森澤美穂、坂本龍一、相原行人、草野剛、高橋文恵、西脇史貴、斎藤靖紀、高野純一、粉川哲夫、笠原利香、Kawaro&DEN、大江ふみ、Paul ANDREW、佐藤直樹、明和電機、岩瀬聡、ワン・ハムザ・アワン、松岡裕典、栗本光、小村あきこ、ヒロ杉山、椹木野衣、草原真知子、穴澤一夫、平野裕子、伴尾均、松崎信彦、松本コンチータ、松沢呉一、梶木則男、鷹矢なぎさ、布施英利、吉田恵、大熊剛弘、大河原一樹、榎本了壱、会津泉、柳澤健二、原田大三郎、くまだとみお、市川昌浩、永江朗、寺門孝之、渋谷洋一、神足裕司、土橋とし子、保坂庸介、内田春菊、コモエスタ坂本、本田とみ子、つのだひろ、安田理央、西尾康之、宮沢章夫、笹和紀、藤原あや乃、井原靖章、うらやまあきとし、南あきら、森本涼子、佐藤大、Rodney Greenblat、森啓次郎、木庭貴信、福地ゆみ子、カンパニー松尾、大内義朝、宇賀神善之、今岡清、斎藤重喜、関山一也、しゅりんぷ小林、桜井孝至、藤枝リュウジ、中村明、岩井俊雄、高木ブー、田尻芙美絵、鈴木茂哉、ほかのみなさん、それから自分で作ったフロッピーやビデオを持って編集部に遊びにきてくれた読者の方々、電子メールで、FAXで、ハガキでメッセージを送ってくれた数え切れないくらいたくさんの人々、毎号欠かさず買ってくれていた人、気がむくとレジまで持っていっていた人、立ち読みだけしてまた棚にもどしていた人、……それぞれのやり方でGURUにかかわってくれたすべてのみなさん、どうもありがとう。

編集後記

折しも寺山修司の『書を捨てよ、町へ出よう』をCD-ROMで観るという僥倖に出会えた矢先でした。モニタ上に蘇るこの果敢な実験精神と旺盛な好奇心に満ちた作家のメッセージを見て、電子メディアの可能性を再認識したところでした。GURUは今号で終了ですが、GURUを作っていた人間達は明日からまた新しくナニゴトカを始めます。そこの場で再び皆さんとツキアエルことを楽しみに、しばらくはネット上でお目にかかることにしましょう。(ら SGP01360@niftyserve.or.jp)

ぼくの住む千葉県市川市でも拳銃が大活躍。アパートから100mも離れてないところで、発砲事件があった。文春から出た某書によると、日本はハイテク貧民窟だそうで、やっぱりと、なんだか納得。所詮、貧民窟に住んでるんだからと、かえって気が楽になってしまった。しかし、銃で撃つくらいなら、ブン殴るほうが気が晴れるのではないかと思うのだが、どんなものだろう。それとも、撃った人は確実に殺すつもりだったのか、それなら凄い。(M.F)

あまりに家に帰らない日々が続いて、部屋は洗濯ものの山だらけ、金の請求のお便りも封を切らぬままに期限を過ぎた。サボテン女の私はサボテンまでも枯らせてしまった。でも、こんな生活ともうオサラバさ。……毎年10月末になると、どういうわけか何かなくしてしまうのが、ここ7～8年の私のクセなんだけれど、今年もやっぱりそうだった。イタタ。ま、ここで文句たれても枯れたサボテンは蘇らないので、やめときますが、みなさん、またどこかでお会いしましょう。(か)

マイクロソフトとアップルとIBMが合併し、江夏豊率いる阪神タイガースが日本一、日本新共産党の堤清二が初代大統領になり、著作権は全面撤廃、マイク・タイソンがノーベル平和賞を受賞し、浜野保樹著『小津安二郎』が復刻され、1999年も無事に終わりノストラダムス関係者が全員割腹するその日まで、みなさんごきげんよう。と思ったら、すぐ次だ。詳しくは140ページの囲み部分をご覧ください。あるいは、ニフティのKGD00072までメールをどうぞ。(安健)

えーっと。編集後記を書くのもこれで最後になりましたってまだ3回しか書いてないぞ！ とかなんとかいいながらも第四弾にして最後の余計なおせっかいシリーズはご存じプロスペロー・デザイン『接続する社会 Version 2 (仮)』。ただし、まだ存在は未確認である。永井さん頑張って下さい。そろそろ終わりか。思えば6月21日に編集部に拉致されてから120日間のできごとであった(11月17日付)。これからは終電までに帰れるだろうか。少し眠りたい。では終わり。h_ueno@rim.co.jp

GURU

PC-PAGE GURU vol.9

1994年12月30日発行

発行人●長廻健太郎　編集人●安藤聡
発行所●〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
株式会社翔泳社　TEL 03-5467-0361 (販売)●TEL 03-5467-3777 (編集)

TOSHIBA

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝

Small but Great!





このスペックを見れば、世界が選んだ理由がわかる。
B5サイズの新世代サブノートパソコン、DynaBook SS。

- ●B5でも、そのまま。世界初FDD内蔵。※1
- ●B5でも、長い。最大6時間の連続使用が可能なバッテリ。(セカンドバッテリ使用時)※2
- ●B5でも、速い。省電力SL Enhanced i486SX™・33MHz。
- ●B5でも、快適。高速グラフィックVGAアクセラレータ・チップ。
- ●B5でも、大量。大容量250MB HDD。
- ●B5でも、使いやすい。ポインティング・デバイス'アキュポイント'。
- ●B5でも、見やすい。640×480ドットの8型STNカラー液晶ディスプレイ。
- ●B5でも、拡がる。PCカードスロット装備で、デスクトップ並みの高い拡張性。
- ●B5でも、使える。Windows & DOS/Vをプレインストール。

※1 1994年5月現在　※2 セカンドバッテリはオプションです。

DynaBook SS 日本、絶賛。

本体標準価格 〈カラーモデル〉SS4332CW ―――― 398,000円(税別)
〈モノクロモデル〉SS4251WW ―――― 298,000円(税別)

●B5ファイルサイズ ●重さ 約1.95kg
●メインメモリ4MB(最大20MBまで増設可能)
●外部CRTディスプレイ接続可能●省電力&レジューム機能

＊i 486SX、Intel Inside ロゴは、インテル社の商標です。
＊MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。
＊VGAは米国IBM Corp.の商標です。＊この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。

MICROSOFT® WINDOWS™ READY-TO-RUN

DOS/V 6.2搭載

intel inside

新たなコンピューティング・スタイルへ。New DynaBook
―――― 世界のポータブルパソコンのリーダー　東芝から ――――

――お問い合わせはダイヤル3100へ。――

東京(03)3252-3100　大阪(06)643-3100　名古屋(052)551-3100
福岡(092)731-3100　札幌(011)281-3100　仙台(022)213-3100
＊受付時間10:30～12:00　13:00～18:30(毎週水曜・祝日を除く)

――触れて、使えるDynaBookテクノセンタ。――

東京／秋葉原　(03)3257-3100
営業時間10:00～19:00
(特別休館日・毎週水曜・祝日・月末最終営業日を除く)

――アップグレード／バージョンアップ サービスのお問い合わせは、――

東芝 お客様パソコンサービス係まで。
(03)3457-8148　FAX:(03)5444-9262
＊受付時間9:00～12:00　13:30～16:00(毎週土・日・祝日・東芝休日を除く)

――FAXインフォメーション。――

①お手持ちのFAXから(03)5608-9959をダイヤル。(G3FAXのプッシュホン回線でご利用ください。)
②音声ガイダンスに従ってご希望の製品BOXナンバーをプッシュ。
③FAXのスタートボタンを押し、受話器を置いてお待ちください。

お問い合わせは右記へ。株式会社東芝　●パソコン事業部 〒105-01東京都港区芝浦1-1-1東芝ビル TEL(03)3457-2930　●関西支社 〒531大阪市北区大淀中1-1-30梅田スカイビルタワーウエスト TEL(06)440-2114

〈資料請求番号C03〉

今、マルチメディアSubnote宣言！



モデル名	NSW150	NSW130
CPU	i486DX2/ 50MHz 3.3V	i486SX/ 33MHz 3.3V
ディスプレイ	9.5インチ Dual Scan STNカラー	
メモリー	8MB(MAX32MB)	
ハードディスク	340MB	250MB
SCSI	SCSI-II内蔵	
価　格	¥468,000	¥398,000

NEW SWIFT



SBNOTE 75

- ■i486DX2-50/8M/120MB
- ■9.5″ TFTカラー
- ■サウンドブラスター互換チップ内蔵

¥398,000

＊SX-33/DSTN, MONOもあります。



SCAN FX

1台で4つの機能

1スキャナー 2FAX※1 3コピー※2 4O.C.R.※3

¥99,800

※1. FAXモデムが必要　※2. プリンタが必要　※3添付ソフトは英語版



SWIFT μ(ミュー)

1. CPU i486DX4-75 (3.3V)
2. サイズ A5(236×167.5×44.5) 1.7kg
3. メモリー標準4M (MAX20M)
4. HDD 250MB
5. LCD 7.8インチ DSTN カラー
6. VIDEO 512KB RAM VESA LOCAL BUS
7. PCMCIA TYPEIII×1又は、TYPEI×2

¥CALL

ESBEL Direct

(エスベル　ダイレクト部)

TEL:03(5256)5759・FAX:03(5256)5756

SSK-BELL

株式会社 鈴木製作所
エスエスケーベル　コンピュータ事業部
〒312 茨城県ひたちなか市足崎1476

問い合せ先：
TEL.0292-85-8956　FAX.0292-85-5045
テクニカルサポートデスク：
TEL.03-5695-1074　FAX.03-5695-1072

DOS/Vアイランド

営業時間：11:00〜19:00
定 休 日：毎週火曜日(祭日除く)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-3 野水ビル4F
TEL.03-5256-5755　FAX.03-5256-5756

〈資料請求番号C04〉

T1016666120685　雑誌コード16666-12

PC-PAGE GURU Vol.9

PC-PAGE GURU Vol.9 1994年12月30日発行 発行人 長縄健太郎 ©SHOEISHA 1994 Printed in Japan

株式会社 翔泳社 〒107 東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル 出版事業部 TEL.03-5467-0361(販売部) 03-5467-3777(編集部)

定価680円(本体660円)